LE NOUVEAU MENSUEL DES JEUX MICRO SUR TOUS LES ORDINATEURS ET CONSOLES

joystick NUMÉRO 1

NUMÉRO 1 • JANVIER 1990 • 25 F

joystick

CPC · AMIGA · ST · PC · C64 · NEC · SEGA · NINTENDO



NEWS

PREVIEWS

tests **80 JEUX TESTÉS**

F. 29 RETALIATOR
OPÉRATION THUNDERBOLT
CHASE H.Q.
LES INCORRUPTIBLES
IRON LORD
IVANHOÉ

POSTER GEANT WILD STREETS

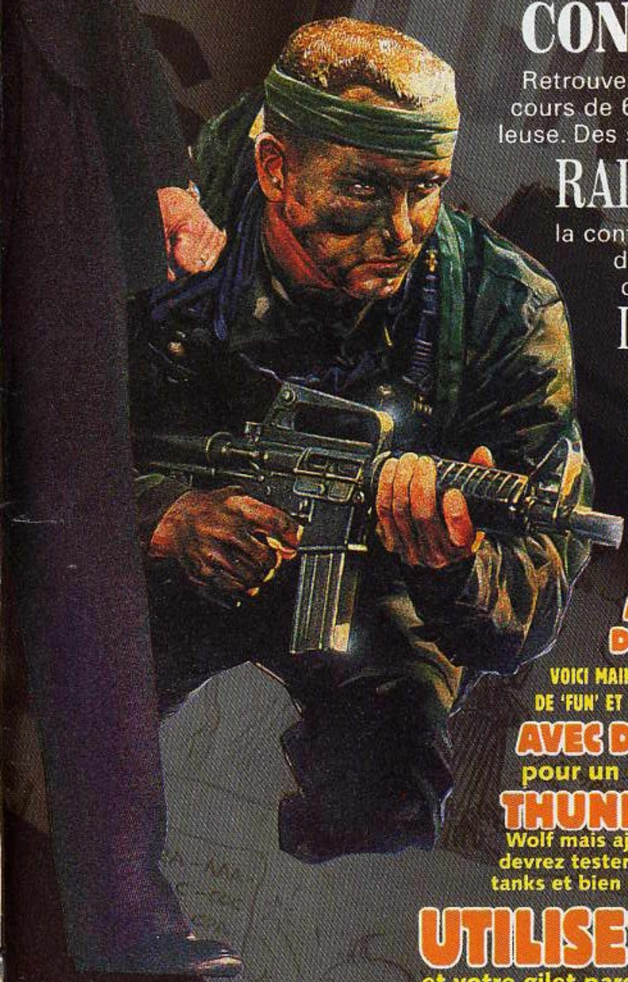
200 VIES INFINIES

3615 JOYSTICK

T 2788 - 8912 - 25,00 F


FORCE RESTE
LE PLUS RAPIDE, LE PLUS PASSIONNANT JEU DE SIMULATION DE COURSE EN 3D JAMAIS REALISE!
Vous et votre équipier prenez place dans une Porsche Turbo pour poursuivre de dangereux criminels au volant de différentes voitures de sport gonflées à bloc.
TAITO
CHASE H.Q.
TURBO!
Vous êtes pressés? Eh bien, utillisez un de vos puissants turbos... vous voilà lances!
FAITES FEU DANS LES RUES DE LA VILLE
Sur les chemins les plus durs et à travers les tunnels embouteillés – Seulement si vous tenez la route! Les criminels peuvent toujours courir, mais ils ne peuvent pas se cacher.
ELU JEU D'ARCADE DE L'ANNEE MAINTENANT POUR VOTRE MICRO
...GRACE À VOTRE
HIGH SCORE 3907379
SCORE 1933747
TIME 21
DISTANCE
SPEED 107 km/h
RESCUE ALL HOSTAGES
LIFE
ATARI ST · AMIGA
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATE

A LA LOI!...



ENGAGEZ LE COMBAT CONTRE LE "MILIEU"

Retrouvez Elliot Ness et sa section d'élite au cours de 6 séquences d'action intense et périlleuse. Des séquences de tir dans les ruelles, un

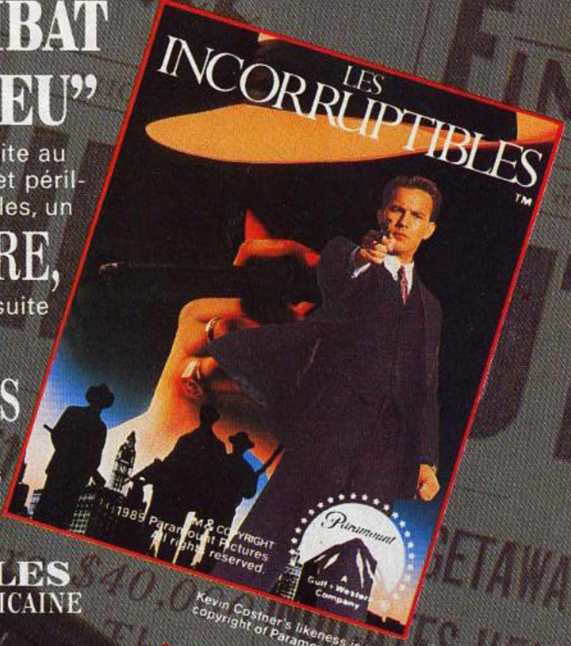
RAID À LA FRONTIÈRE,

la confrontation à la gare et la poursuite dans les entrepôts et enfin le dénouement dans un

DUEL SUR LES TOITS

Revivez l'existence chargée et dangereuse d'Elliot Ness dans son combat contre Al Capone!

LES INCORRUPTIBLES
VIVEZ LA LEGENDE AMERICAINE



Kevin Costner's likeness is the copyright of Paramount Pictures.

APRES LE NO. 1 DE L'ANNEE DERNIERE – OPERATION WOLF...

VOICI MAINTENANT, AVEC DEUX FOIS PLUS D'ACTION, DEUX FOIS PLUS DE 'FUN' ET DEUX FOIS PLUS DE CHALLENGES.

AVEC DE L'ACTION HYPER-RAPIDE
pour un comme pour deux joueurs.

THUNDERBOLT non seulement reproduit le scrolling horizontal de Wolf mais ajoute au scenario de l'action en 3D! Vous devrez tester vos nerfs face a des jets, des hêlicos, des tanks et bien d'autres adversaires impitoyables!

UTILISEZ VOS LASERS,
et votre gilet pare-balles, mais faites particulièrement attention aux missiles air-sol!!



TAITO

COURAGE

ocean



AMSTRAD · COMMODORE

N°1

somm

Des nouveautés en vrac

6 c'est génial

C'est nouveau, c'est pas encore sorti ou ça va sortir, vous en rêvez, alors c'est là! Tous les gadgets, les trucs qui feront de vous le mec plus ultra.

Des infos plus branchées?

10 news

Pas possible, car avec notre limier de choc, rien n'est resté à l'écart de ses babines. Du hard, du soft, des idées, des principes, et des adresses. Que demande le peuple?



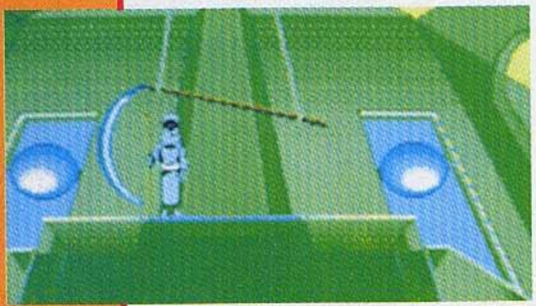
50 previews

Les previews de JOYSTICK, vous les connaissez, ce sont les meilleures et les plus fraîches, donc sautez dessus pour connaître le futur de vos nuits.

Plus de 200 astuces

55 jeux... crack

Danboss et Danbiss tombent de l'hebdo, Danboss s'occupe des patches, alors, qui s'occupe des soluces et des vies infinies? Hum? Danbiss, bien sûr! Foncez chercher les bons plans, les bons trucs dans la meilleure épicerie de toute la presse micro. C'est ouvert tard le soir!



news

previews

tests

jeux... crack

42 miroir aux illusions

Une porte ouverte sur l'irréel et l'imaginaire imaginé par des visionnaires utilisant des machines que l'on appelle computers. De quoi s'arracher la rétine.

La passion selon Paul Cuisset

46 le grand zoo

Un portrait tout scratché de PAUL CUISSET, programmeur et scénariste du plus beau jeu de cette fin d'année, «Les voyageurs du temps».

aire

Sur tous les standards

92 tests

Attention les yeux... F29, IVANHOE, CHASE HQ, MOT, ASTATE, TIME, IRON LORD, NEVER MIND, ONSLAUGHT, MONWALKER et plus de 80 autres tests de jeux sur tous les standards.

et aussi



134 consoles

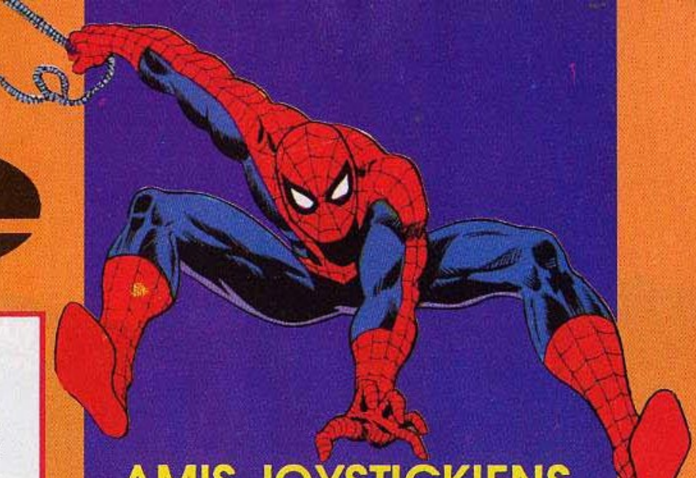
Les nouveautés sur SEGA, NINTENDO, NEC et un dossier copieux sur la NEC PC ENGINE disponible en France depuis quelques jours.

Des idées-cadeaux

142 rue brik à braque

De temps en temps, on a envie de faire un petit cadeau à sa machine, mais parfois on n'a pas d'idées, alors, JOYSTICK a fait les courses pour vous dans la rue Brik à Braque.

JOYSTICK: 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense, Tel (1) 47 89 59 54.
JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 96 55 59, Telefax: (1) 40 20 00 98.
SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . CENTRE SERVEUR: Azursoft
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • ***REDACTEUR EN CHEF:*** Henri LEGOY • ***REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:*** Michel DESANGLES • MAQUETTE: Francois PLASSAT • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEURS: Bruno BELLAMY/Yacine • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL
REASSORT des anciens n° et ABONNEMENT : (1) 42 96 55 59 Huguette UZAN
DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60) Terminal: EB6
PHOTOGRAVURE: Efa • IMPRIMEUR: Sima Torcy • DISTRIBUTION: Transports Presse
Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution
TIRAGE DE CE NUMERO: 90000 exemplaires
Ce numéro comporte un Poster non folioté en pages centrales



AMIS JOYSTICKIENS, BONJOUR!

Voici donc le premier numéro de Joystick version Mensuel. Qu'est-ce que vous en pensez? Ca vous plaît? Nous oui. On n'est jamais si bien servi que par soi-même.

Vous DEVEZ répondre au sondage. Si vous ne répondez pas, voici la série de catastrophes qui va vous tomber dessus: a) on passe annuel, b) vous ne gagnerez pas un logiciel, c) Madame Ghislain de Bruges a oublié de répondre au sondage, deux semaines plus tard sa maison s'écroulait, d) on ne tiendra pas compte de votre avis (puisque vous ne l'avez pas exprimé), et e) Monsieur Favier, de Lyon, a jeté le sondage à la poubelle, trois jours plus tard sa voiture était incendiée par une bande de jeunes, une semaine après un avion s'écrasait sur son troupeau de vaches, un mois plus tard on lui annonçait qu'il était muté à Dreux. Comme vous voyez, vous avez intérêt à répondre.

Nous vous avions promis 128 pages. Première erreur: il y en a 148. Que voulez-vous, on n'a pas le sens des proportions. Et puis rien n'est trop beau pour vous, amis lecteurs chéris. Et puis les nouveautés déferlent. Et puis, qui peut le plus peut le moins. Jusqu'on s'arrêteront-ils? 500 pages? 2000 pages? L'avenir nous le dira.

Vous trouverez dans ce numéro des tests de jeux qui datent d'il y a déjà trois semaines, voire un mois. Nous n'avons pas voulu créer de rupture, et nous préférons - pour les fidèles collectionneurs - continuer à être exhaustifs. De toutes façons, on ne va pas changer de périodicité sans arrêt, ça arrive une fois, c'est promis, on le fera plus. Et puis, comme toutes les nouveautés sont testées aussi, vous n'avez aucune raison de vous plaindre. Cessez donc de geindre, Bernard-Alice.

148 pages, et on a dû tasser quand même. Certains tests n'ont pas la place qu'ils méritent, on arrangera ça le mois prochain.

148 pages, et on n'a même pas pu trouver la place pour mettre les KO, et d'autres rubriques encore qui reviendront dès le mois prochain.

Noël, c'est Noël avec sa cohorte de cadeaux, un poster, deux super concours, une super affaire pour avoir deux logiciels pour le prix d'un (mettez-vous à deux!), plus de pages, un nouveau look qui est super beau et si vous n'êtes pas d'accord un avion va tomber sur votre maison, je déconne pas, ça se peut, et si avec tout ça vous n'êtes pas contents, on repasse hebdomadaire. Non mais.

C'EST G

Par Emmanuel Lapierre

LA PLANETE MIRACLE



Bon d'accord, toute la série d'un coup, ça fait mal, mais ceux dont le rêve le plus intense est de voyager partout dans le monde sans oublier le moindre petit coin, en auront pour leurs sous ! TF1 édite la série qu'elle a diffusée l'été dernier et qui vient du Japon. Personne ne vous racontera jamais mieux la Terre et son évolution depuis la nuit des temps...

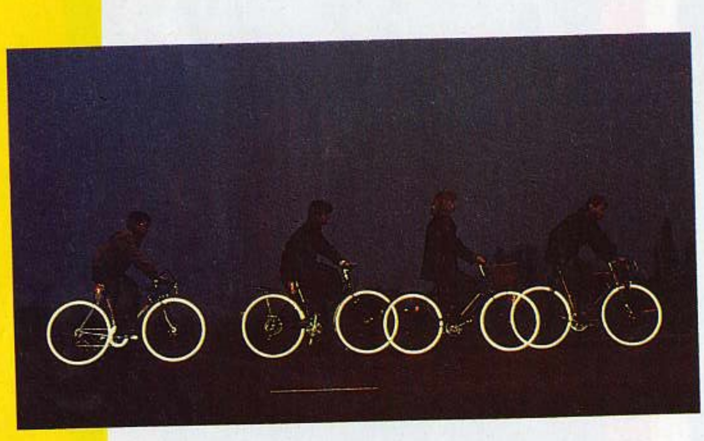
Pris public TTC : 12 cassettes à 129 F pièce

COMBO EV DT1B

Sony frappe très fort avec son petit combiné, le Combo. Ses dimensions sont géniales ; ni trop grand, ni trop petit, l'écran permet une excellente vision... Avec le magnétoscope incorporé, c'est la possibilité de regarder un bon film, à n'importe quelle heure, même sous les draps après que les parents aient éteint la lumière...

Prix : environ 12000 F





LES PNEUS "MOONLINE"

La principale crainte des cyclistes, la nuit, est d'être vus trop tard par les automobilistes. Les statistiques, sont à cet égard éloquentes. Mais, avec les pneus équipés d'une bande rétroréfléchissante 3M, impossible de ne pas les voir de loin, même pour les conducteurs en état d'ébriété... Pas trop avancé quand même...

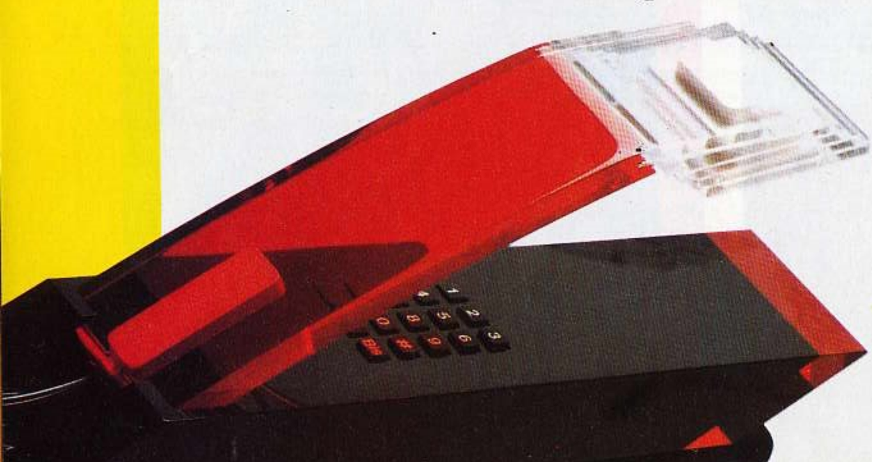
Prix non fixé. Disponible courant 90.

BALADEUR A TUNEUR DIGITAL RADIOLA RA480



Il s'agit d'un tout nouveau baladeur, très sophistiqué grâce un tuner digital qui permet l'affichage de la station, sa mise en mémoire, (jusqu'à 20 stations...) et la recherche automatique. En prime, une horloge et une fonction alarme. Tout cela pour un très bon rapport qualité-prix.

Prix public TTC : environ 700 F



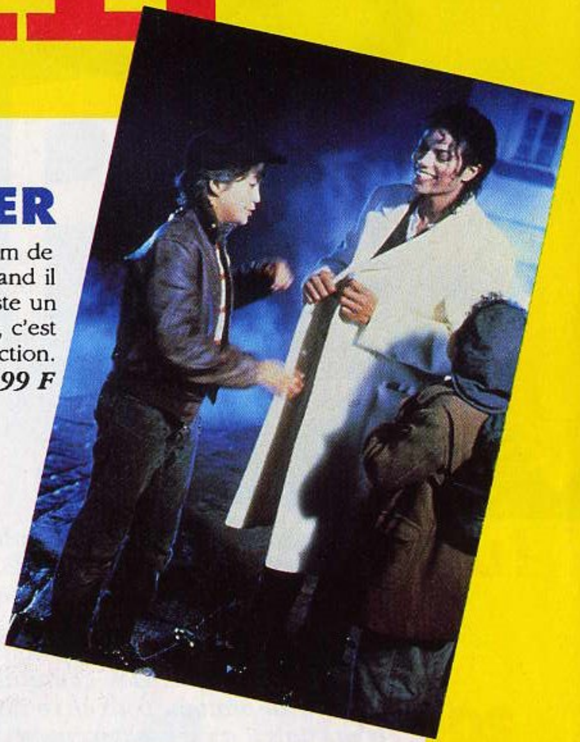
CRYSTAL DE MATRA

Réalisé dans un bloc de cristal acrylique, ce téléphone est tout simplement sublime! Un design d'une pureté insoutenable, qui empèche presque de l'attraper, lorsqu'il sonne, de peur de le casser! Sept couleurs, rubis ébène, transparent, vert d'eau, émeraude, saphir, aigue-marine. Un choix cornélien...

Prix publix TTC : environ 3000 F

GENIAL





MOONWALKER

Bon, à notre avis, c'est pas le film de l'année, mais Michael Jackson, quand il sort de son caisson étanche, reste un chanteur et un danseur génial. Alors, c'est quand même une pièce de collection.
Prix public TTC : 199 F

COFFRET JEAN-MICHEL JARRE

Jean-Michel Jarre remplit partout où il passe, surtout quand, comme à Houston, Londres ou en Chine, c'est gratos ! Alors, si vous y étiez et que les souvenirs vous ne suffisent pas, ben prenez le coffret. Mais, attention, cette fois, il va falloir sortir des sous ! Les mauvaises habitudes s'attrapent vite...
Prix public : environ 450 F

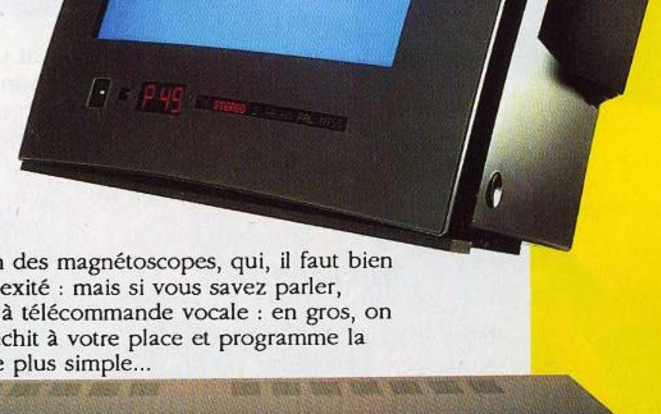


CD VIDEO SONY MDP 315

Sony, ça ressemble tout de même sacrément à la référence. Avec son tout nouveau lecteur CDV, tellement beau qu'on hésite à s'en servir rien que pour le regarder, et sa télécommande, on peut lire indifféremment tout ce qui se fait en matière de disc laser. Les petits, les moyens et les gros. Les gros dans tous les standards. A combien la merveille ? La perfection n'a pas de prix...
Prix public non encore fixé... (attention quand même).

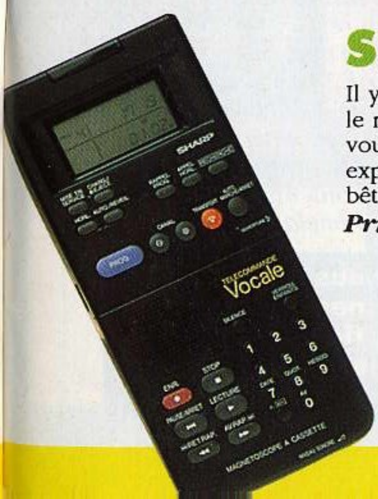
GRUNDIG M 55-911

Pourquoi donc donner à un téléviseur le numéro qui a fait la gloire des Porsche ? Le fameux 911 ! Tout simplement parce que ce superbe appareil a un design signé par le fabricant de voitures. Et ça décoiffe ! Avec son écran équipé d'une glace filtrante galbée et d'un large cadre qui donne un bon relief à l'image, c'est une réussite. On le regarde même éteint... Le prix aussi fait penser à Posche..
Prix public : environ 15 000 F



SHARP VC-T310FM

Il y aura toujours des réfractaires à la programmation des magnétoscopes, qui, il faut bien le reconnaître sont parfois d'une insoutenable complexité : mais si vous savez parler, vous savez programmer avec le SHARP VC-T310FM, à télécommande vocale : en gros, on explique son problème à la télécommande, elle réfléchit à votre place et programme la bête pour vous. Franchement, on aura du mal à faire plus simple...
Prix public TTC : 4490 F





courrier

SOLUCE

Salut salut!
Je vous écris a propos de certains jeux. Ils sont beaucoup trop durs (exemple: Shadow of the Beast, impossible à finir, j'y ai passé des heures). Et vous ne passez pas les pokes et les cheat modes assez rapidement. Faites quelque chose, s'il vous plaît (pour Beast surtout!).
G. Letellier, Metz.

Salut salut. Tout d'abord, tu es nul: certaines personnes ont fini Shadow of the Beast. Ce n'est donc pas le jeu qui est en cause, mais toi. Ceci dit, il est vrai que certains programmes nécessitent parfois des centaines d'heures de pratique pour en venir à bout. Mais il n'y a pas forcément de cheat modes pour tous; il faut alors chercher un moyen de "bidouiller" le programme pour avoir des vies infinies, etc. D'un autre côté, il y a pas mal de gens qui disent qu'une fois qu'on a des vies infinies, l'intérêt du jeu tombe a zéro. Alors? Que faire? C'est la raison pour laquelle on vous laisse généralement un laps de temps suffisant pour que vous ayez le temps de bien vous colleter avec les jeux; puis on passe une astuce qui vous permet d'arriver à la fin. De cette façon, tout le monde est content, ou presque. Parce qu'il y a toujours ceux qui râlent parce qu'on leur a gâché le jeu en passant la solution. Les autres disent qu'après tout, personne ne les oblige à la lire. Les premiers disent qu'ils sont tentés, et c'est normal.
Bref, la bataille est sans fin. Une fois pour toutes, donc: nous continuerons a passer des plans, pokes, cheats, soluces; mais nous attendrons quelques semaines avant de le faire pour laisser le temps aux joueurs "intègres" de terminer les jeux.

DISTRIBUTION

Salut Joystick!
Voici mon problème: pourquoi est-ce que Micromania ne fait plus aucun jeu distribué ou créé par Ubisoft? Possédant un Amstrad et étant un fan de jeux d'aventure, je trouve cela dommage...
Olivier.

Eh bien, vois-tu, lorsque le printemps arrive, les abeilles vont butiner les petites fleurs et... Bref, Micromania ne peut pas gérer un nombre infini de produits, Ubisoft ne peut pas distribuer à tout le monde, donc ils ont décidé d'un commun accord de faire cavalier seul. Mais tu sais, faire la tournée des magasins à la recherche d'un produit, c'est un sport intéressant: on découvre souvent ce qu'on ne cherchait pas...

MUTIL

Je suis à la recherche de certains logiciels dont vous parlez dans la rubrique "Jeux Crack". Pourriez-vous me communiquer l'adresse d'un revendeur ou bien des éditeurs auprès desquels je pourrais me les procurer? Je recherche plus particulièrement Mutil, Disk Doctor et Disco-Scopie, le tout sur Atari ST.
P. Jaloux, Narbonne.

Ces programmes sont sortis - pour deux d'entre eux - il y a un certain temps. Mutil est distribué par Microdeal, et toutes les boutiques qui distribuent Microdeal devraient être en mesure de vous le commander. Disco-Scopie est créé et distribué par Esat Software, c'est un logiciel assez récent et vous devriez pouvoir le trouver sans trop de difficultés. Mais comme d'autres lecteurs nous posent la même question, nous allons probablement publier un KO le mois prochain, qui remplace ces logiciels.

TOMBE PAR TERRE

J'ai un Atari 520 STF simple face et mon deuxième lecteur double face est tombé par terre, il ne marche plus. J'ai plein de logiciels en double face, et j'aimerais les récupérer en simple face. Comment faire? J'ai des amis qui ont des Atari STF double face. Est-il possible de les récupérer en simple face?
Un fidèle lecteur.

Un fidèle lecteur? C'est pas un nom, ça! Non, tu ne peux rien faire, si ce n'est faire réparer ton lecteur. On ne peut pas passer un jeu double face en simple face, pour la bonne raison que les jeux sont protégés dans la quasi-totalité des cas. Désolé!

AVENTURE

Salut mon hebdo préféré,
J'ai un CPC 6128 et j'essaie de créer un jeu, style aventure où j'ai 400 graphiques non animés à créer et, je n'ai pas envie de me les taper en basic ou en binaire. Est-ce que je pourrais les créer avec un crayon optique?
Philippe PETIT

Philippe,
Il te faut une formule qui te donne à la fois la précision et la rapidité. Je te conseille d'utiliser un logiciel de dessin et de te fabriquer une vaste base de petits graphismes: maisons, arbres, nuages, engins etc. Tu vas ensuite définir des pages d'écran dans lesquelles tu assembles entre eux ces dessins élémentaires. Cette formule présente aussi un avantage énorme en gain de place au niveau de la disquette et en rapidité de chargement. Te voilà prêt pour réaliser l'aventure du siècle!!!

MULTIFACE

Salut la rédaction,
Je possède un Amstrad 6128 équipé d'un lecteur de K7 et d'un Multiface 2+. J'ai essayé de sauver un logiciel K7 sur disquette mais celui-ci se charge en plusieurs séquences et, quand je finis la 1ère séquence, au lieu de m'envoyer sur la copie disquette de la suite, il me renvoie sur l'original K7.
Comment faire pour qu'il m'envoie sur la copie disquette?
Jean-Philippe

Salut à toi,
Le programme que tu essaies de traiter contient des instructions de chargement avec accès K7 et tu dois donc modifier les instructions de chaque accès en lecture. La principale différence entre un appel K7 et disquette c'est que sur K7 tu n'es pas tenu de donner le nom du fichier, chose indispensable, bien entendu, sur disquette. Ton programme doit, sans doute aussi, contenir ùTAPE à supprimer ou à remplacer par ùDISC.

Faites-nous part de vos problèmes, critiques, suggestions et même compliments en écrivant à JOYSTICK

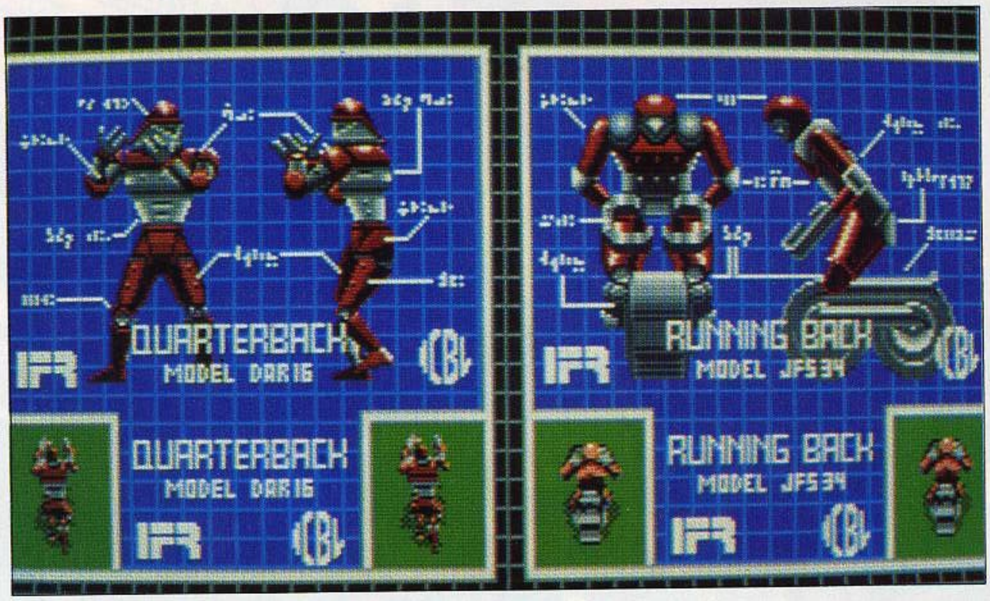

EAGLE'S
RIDER
La Légende du Futur
Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS
MICROIDS
EAGLE'S RIDER
QUE CHERCHEZ VOUS
MORTEL
GRABUGE 88





ROLLERBALL

Pas Rollerball, Cyberball, imbécile! En 2022, il n'y a plus de joueurs humains dans le football américain, juste des robots de 10 mètres de haut, qui se cognent à bouche-que-veux-tu, et qui s'envoient un ballon explosif en acier de 175 kilos dans les molaires. C'est une conversion du jeu d'arcade du même nom, et ça sort fin janvier sur tous les formats chez Domark/Tengen. Test complet, naturellement, le mois prochain.



CD ROM SUR 8 BITS

Finalement, ce sont les 8-bits qui vont bénéficier les premiers des avantages du CD-Rom. Ou presque, disons du CD tout court. Code Masters vient de sortir une compilation de 30 jeux en Compact Disc. Et pas de la daube, attention, j'énumère: BMX Simulator, Super Stuntman, Fruit Machine, Pro Snooker, Super Robin Hood, 3D Star fighter, Pinball Sim, Inter Rugby Sim, Death Stalker, BMX Freestyle, Dizzy, Super G-Man, ATV Sim, Ghost Hunters, Street Football, Jet Bike Sim, SAS Combat, vous êtes toujours là, j'espère, c'est pas fini, Big Foot, Ninja Massacre, Fast Food, Arcade Flight Sim, BMX Simulator 2, The Hit Squad, Transmuter, Pro Skateboard, Pro Ski Sim, Vampire, 4 Soccer Sim, Twin Turbo V8 et Treasure Island Dizzy. Pour charger tout ça, il suffit d'un câble spécial pour relier votre CPC, votre Spectrum ou votre C64 à un lecteur de CD normal; d'un logiciel pour le chargement rapide (20 secondes en moyenne, ça change!), d'un lecteur de CD bien sûr, et c'est tout. Il n'y a en principe pas d'erreurs de chargement, puisque tout est digital quasiment d'un bout à l'autre de la chaîne. Et le prix, alors? Mmmhh? 3000 francs? 2000? 500? Non, encore moins: 200 francs, câble inclus. C'était notre rubrique: comment faire un carton avec du plastique.



ET ENCORE UN NOUVEL AMIGA

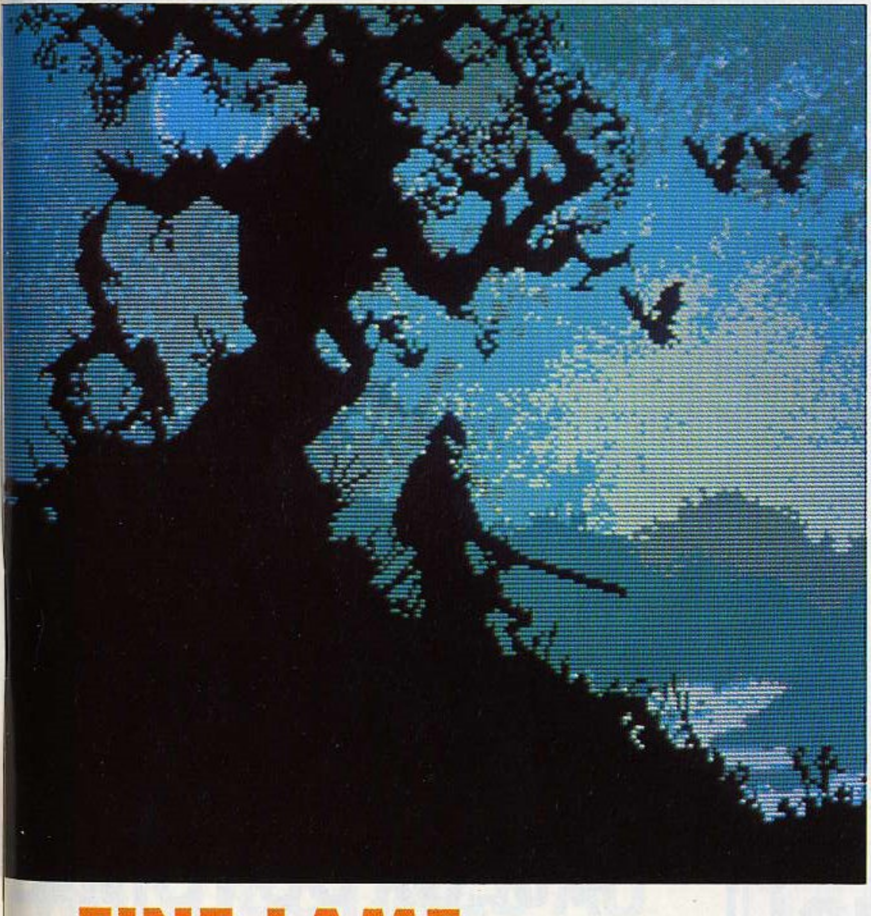
On vous parle quelque part ailleurs dans ces pages de «l'Amiga 3000», qui doit sortir d'ici six mois. En attendant, Commodore vient de présenter un modèle intéressant au Comdex: l'Amiga 2500/30. C'est un 2500 équipé d'un co-processeur 68030 à 25 Mhz, d'un co-processeur 68882, d'un gestionnaire de mémoire 68851, de 2 Mo de Ram extensibles à 4 Mo, d'un drive 3,5" et d'un disque dur de 40 Mo intégrés. Prix outre-Atlantique: 33.000 francs. Oui, c'est pas pour vous, je sais. Mais ça permet de faire baisser les prix de l'A2000 d'environ 15%.

P47

Pour une fois, ce n'est pas dans le tout dernier avatar de l'industrie aéronautique mondiale que vous allez vous installer, mais dans un vieux coucou - le Republic P47 Thunderbolt monomoteur. C'est pas n'importe quel zinc, attention: c'était le meilleur de l'armée américaine pendant la dernière guerre mondiale. Et vous y êtes, justement, dans cette seconde guerre mondiale, ou plus exactement vous la survolez. Vous devrez stopper l'avancée des chars de Patton, des navires en mer du Nord, et de façon générale éliminer tous les ennemis qui rampent au sol.

Vous le connaissez déjà? C'est normal, c'est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom et de célèbre renommée. Disponible dès ce mois-ci sur ST, Amiga, CPC, C64 et PC, chez Firebird.





LE PROCHAIN INFOCOM

Vous ne connaissez peut-être pas les jeux d'aventure d'Infocom, et pour cause: ils sont uniquement en texte, et en anglais. C'est sûr que ça doit rebuter, quand on ne maîtrise pas la langue. Mais figurez-vous que le prochain jeu d'Infocom (ça y est, vous allez croire qu'on est achetés par Apple) sera fait sous HyperCard. Je ne vous rappelle pas ce qu'est HyperCard, on en parle partout ce mois-ci. Vous avez drôlement intérêt à vous y habituer, d'ailleurs, parce que c'est loin d'être fini. Bref, Infocom: ça veut dire que le jeu sera purement graphique et que vous allez enfin pouvoir jouer à ces merveilles de scénario et de programmation. L'un des responsables d'Infocom a déclaré: «On ne peut pas continuer à commercialiser des produits qui demandent près de huit heures d'apprentissage, et 200 heures de jeu pour être terminés». Eh, oh, mais si, au contraire, continuez! Faites les deux! 200 heures de jeu, c'est un drôlement bon rapport qualité/prix, non?

Rubrique animée par Henri Legoy et Michel Desangles

FINE LAME

Dans Blade Warrior de Mirrorsoft, vous êtes un paladin et vous devez empêcher la Bête de mener son projet à bien: bannir à jamais la lumière du jour. Pour cela, il suffit tout simplement de combattre et d'écraser les légions de la nuit (avec une épée, pas avec de l'aspirine). Sortie imminente sur 16-bits.

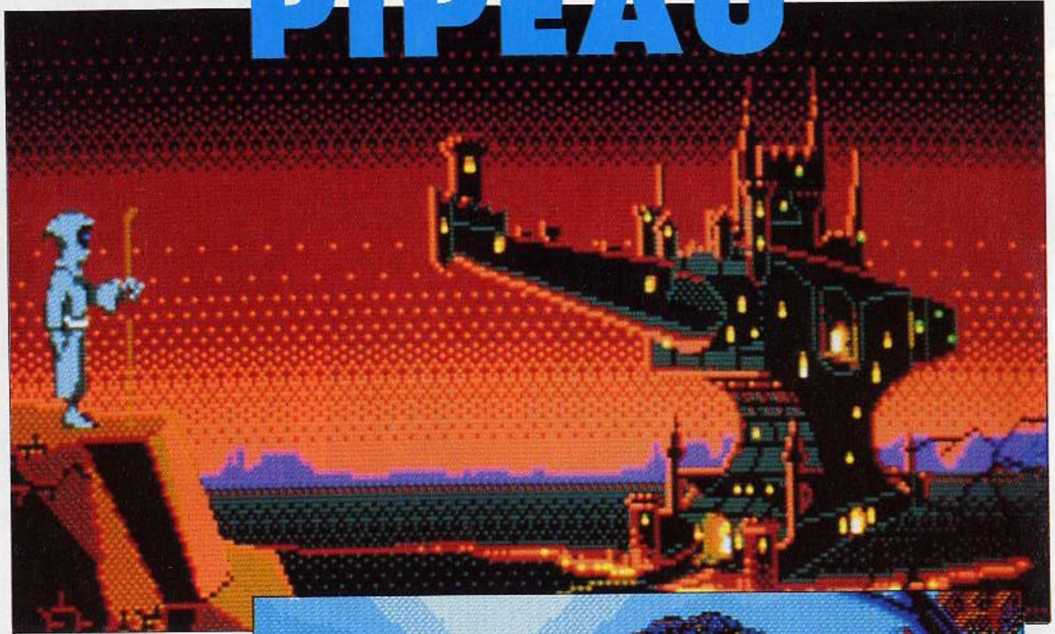
HT A BOULOGNE

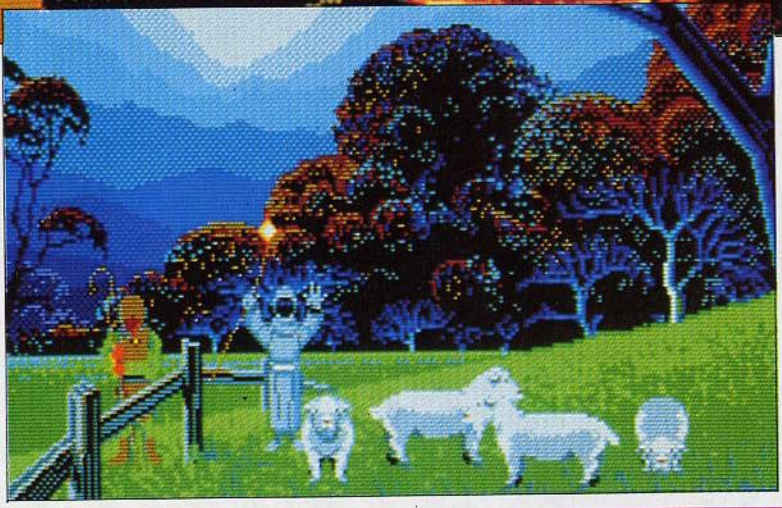
Human Technologies nous communique sa nouvelle adresse: 87, rue de Billancourt, 92100 Boulogne, tel: (1) 46.04.88.71. D'après le communiqué de presse, c'était à cause des 5 étages sans ascenseur. Flemmards.


DES SUCCES D
DE U.S.
IAN NAYLOR
HITS
CEN D'OR
TOP TOP Micro NEWS TOP TOP
STRIDER™
CAPCOM™
Disponible sur: CBM 64/128 et AMSTRAD – Cassette et Disquette. SPECTRUM 48/128K – Disquette. ATARI ST, CBM AMIGA, IBM PC – Disquette.
GHOULS 'N' GHOSTS™
CAPCOM™
Disponible sur: CBM 64/128 – Cassette et Disquette. AMSTRAD – Cassette et Disquette. SPECTRUM – Cassette. ATARI ST, CBM AMIGA.
U.S. GOLD®
4 JEUX DU TONNE
TABLEAU DE LA GLO
U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr. 1, Zac

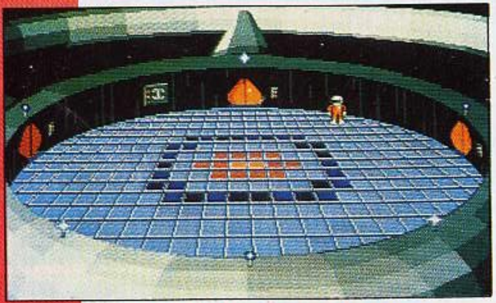

U TONNERRE
GOLD
A GAME LIKE NO OTHER
MICHAEL
JACKSON
MOONWALKER
MOONWALKER
MOONWALKER™
Disponible sur: CBM 64/128
– Cassette et Disquette.
AMSTRAD – Cassette et Disquette.
SPECTRUM – Cassette.
ATARI ST, CBM AMIGA, IBM PC.
U.S. GOLD
© 1989 Triumph International, Inc. Tous droits réservés.
© 1989 Keypunch Software, Inc. Tous droits réservés.
POLICE
START
TURBO OUT RUN™
SEGA®
Disponible sur: CBM 64/128
– Cassette et Disquette.
SPECTRUM – Cassette. AMSTRAD
– Cassette et Disquette.
ATARI ST, CBM AMIGA.
Photos d'écran a partir de formats' d'écran varies.
RRE DESTINES AU
IRE DE U.S. GOLD !!
Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse, France. TEL:93427144
U.S. GOLD®

PIPEAU





Loom est basé sur une idée qui devrait porter ses fruits: ça se passe à l'époque des druides. Le héros fait partie d'une guilde dont tous les membres viennent de disparaître aussi soudainement qu'inopinément. Pour l'aider à les retrouver, vous disposez d'une baguette magique qui ressemble fort à une flûte, puisqu'elle fait de la musique. Et c'est là toute l'originalité du jeu: l'interface n'est pas seulement graphique, elle est musicale. Vous saurez très bientôt si c'est efficace ou non: ça sort chez Lucasfilm Games incessamment sur 16 bits (une cassette audio est distribuée avec le jeu).



COLONIE

270 systèmes solaires, 800 planètes, près de 2 millions de lieux sur chaque planète, plus d'un milliard et demi dans la galaxie: c'est ce que vous devrez explorer dans Starflight d'Electronic Arts. Pour cela, vous pourrez créer un équipage de 6 membres, en choisissant vos coéquipiers parmi cinq races différentes. Puis vous partez à l'aventure. Le but, c'est de découvrir et éventuellement de coloniser, si possible pacifiquement, encore qu'il soit possible de se battre avec la panoplie habituelle de lasers et autres bouches à feu. Ca devrait sortir bientôt sur Amiga et C64, et d'ici deux mois sur ST.

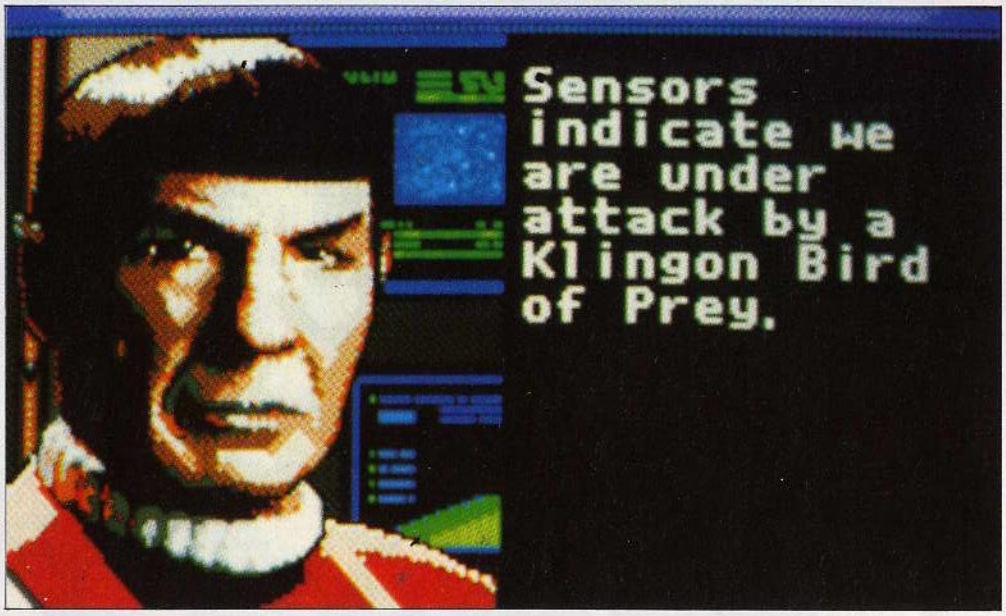
WELCOME CRYO

A la suite d'une brouille entre l'équipe d'Ere Informatique et Infogrames (qui avait racheté Ere il y a quelque temps), toute l'équipe d'Ere s'est cassée et est allée chercher refuge chez Virgin Loisirs. Toute l'équipe, ça regroupe bien entendu Philipe Ulrich et Didier Bouchon (Captain Blood), Michel Rho et Rémi Herbulot (Crafton et Xunk), Jocelyn Valais (Teenage Queen), ainsi que six autres personnages non moins importants. A cette occasion, un nouveau label a été créé: Cryo, qui comme toutes les idées de Philippe Ulrich peut se lire à 92 niveaux différents (durée dans le temps, temps suspendu, évolution technologique, inconnu, voyages intérieurs, etc). Les prochains jeux sous ce label devraient sortir dès le mois de février et on vous en dira plus le mois prochain. En tous cas, la cohésion de l'équipe étant prouvée, et les recettes qu'elle utilise éprouvées, on peut d'ores et déjà s'attendre à quelque chose de grandiose.



Un nouveau label mais une équipe qui devrait cartonner chez Virgin Loisirs.

SPOCK EST D'ACCORD



En principe, Star Trek V, le jeu, sortira en même temps que Star Trek V, le film, et que Star Trek V, le bouquin, et que Star Trek pas V, la cinquième rediffusion sur la 5. C'est Mindscape qui s'est chargé de bâtir ce jeu en suivant d'assez près l'histoire du film: un Vulcain rebelle s'est emparé de l'Enterprise et veut le mener au centre de la galaxie. Là-dessus, les Klingons arrivent. Que va-t-il se passer? Vous le saurez dans un mois ou deux.

ALEX DIKK



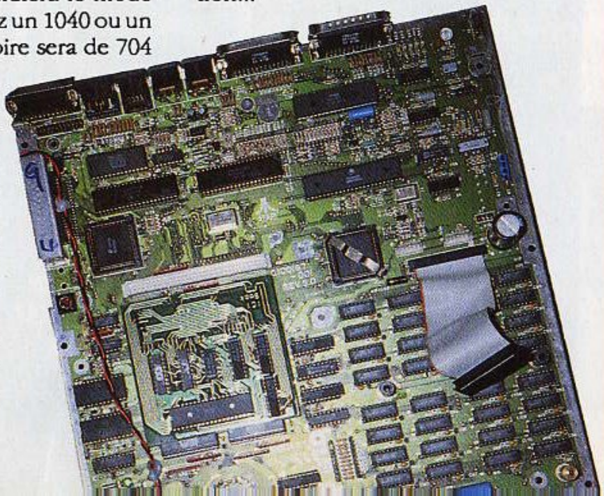
Le marteau en argent de Maxwell a été lancé en 68 et vient de retomber dans les mains d'Axel. Entretemps, il est devenu magique (Oui, c'est une intro stupide. Mais bon, Maxwell's Silver Hammer, Axel's Magic Hammer, ça ressemble drôlement, non?). Bref, voici une adaptation déguisée d'Alex Kidd: vous sautez de plateforme en plateforme, en évitant des trucs, en ramassant des machins... C'est mignon comme tout, et très prenant. Sortie incessante chez Gremlin pour 16 bits.

ET ILS SE PLAIGNENT?

C'est une catastrophe pour Amstrad PLC. Une chute sans précédent, un recul historique, peut-être la faillite à court terme: figurez-vous qu'au lieu des 160 millions de livres (160 milliards d'anciens francs) de bénéfices lors de l'exercice fiscal 1987-1988, ils ne gagnent QUE 77 millions de livres pour l'année 1988-1989. Eh, c'est du bénef, hein, pas du chiffre d'affaires. Ca veut dire que c'est du net, dans la poche, ni vu ni connu ou presque. Sugar, le big boss, a touché 3,5 millions de livres pour cette même période, uniquement sur les dividendes de ses actions. Au moins, il s'emmerdera pas sur la plage, comme dirait Marc (le boss) (le nôtre).

PC-SPEED

A l'heure où tout le monde parle du Portfolio d'Atari (qui est d'une démence à toute épreuve), ne voilà-t-il pas qu' Upgrape Editions nous prépare un nouvel émulateur PC pour l'Atari ST, That's PC-Speed. Passons directement à l'unique inconvénient de cet émulateur, ce qui vous permettra de l'oublier d'ici la fin de cet article (l'inconvénient, pas l'émulateur). Le That's PC-Speed se soude directement sur le 68000 du ST, ce qui a pour effet immédiat de vous faire perdre la garantie, de plus, il faut dire que cette opération n'est pas des plus simples, si vous n'êtes pas un spécialiste de la soudure. Alors, me direz-vous, est-ce que le jeu en vaut la chandelle? Eh bien, la seule réponse possible est oui, oui et re-oui, jugez par vous-même. Tout d'abord, l'indice Norton, qui est un peu l'échelle de Richter de la compatibilité PC donne un résultat de 4, ce qui signifie que votre ST avec cette carte émulera un PC 8086 à 4.77 Mhz quatre fois plus rapidement, ce qui le place au niveau d'un compatible AT de bonne qualité. De plus, cette carte vous permet d'afficher en monochrome les modes CGA et Hercules, et en couleur, elle émulera le mode CGA. Si vous possédez un 1040 ou un Méga ST, votre mémoire sera de 704 Ko, elle ne sera (que) de 256 Ko si vous êtes l'heureux possesseur d'un 520ST. De plus, That's PC-Speed émule à 100% le port parallèle et gère le port série jusqu'à 2400 bauds, ce qui n'est pas négligeable. Cependant, pour pouvoir faire fonctionner cet émulateur, il vous faudra acquérir un MS/DOS, et tant qu'à faire essayez d'obtenir la version 3.2 qui est conseillée par Upgrade. Bref, si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour vous offrir un compatible, et si vous ne pouvez résister à la tentation d'essayer Lotus 1,2,3, Word Perfect ou DBase III, vous connaissez la solution...



ANTAGO





Le jeu de morpion c'est bien, mais Antago, qui reprend le même principe, c'est vachement mieux. Art Of Dreams l'a aménagé en une bataille entre le bien et le mal, un ange et un diable, autour d'un tableau où il faut aligner cinq nuages pour l'ange, et cinq boules rouges et épineuses pour le diable. Une stratégie démente, puisque en plaçant le pion (nuage ou boule) sur un bord du tableau, vous repoussez tous les autres de la même rangée. Avec une floppée de tableaux différents et des animations très sympas, le bien et le mal vont devoir s'affronter jusqu'à l'alignement de cinq pions. C'est dur, c'est intelligent et en plus c'est rigolo. Vivement sa sortie, fin janvier sur ST et Amiga, et prochainement sur PC.



THE STAR WARS TRILOGIE

EDITEUR DOMARK

Elle sort en cassettes vidéo, elle passe à la télé, et Domark la met en boîte. La trilogie de La Guerre Des Etoiles fait toujours des adeptes, que ce soit en film ou en jeu vidéo.

Reprenant systématiquement la scène clé de chaque film, vous pourrez refaire avec joie la mission qui consistait à détruire le cœur de la planète noire, en fonçant dans un couloir en 3D vide, et en évitant les tirs de vos poursuivants. La deuxième disquette vous refera vivre la bataille historique contre les robots géants en forme de tortue, toujours en 3D vide. Et enfin, vous pourrez chevaucher votre moto ultra-rapide et foncer dans les bois, en évitant les obstacles et en tirant encore une fois sur vos poursuivants. Ce n'est plus en 3D, c'est vu de haut, avec des graphismes excellents et une animation très rapide.

Ces trois jeux réunis, qui séparement sont excellents, donnent une compilation à ne laisser passer sous aucun prétexte. Que la force soit avec vous, vous en aurez bien besoin.

DISPONIBLE SUR ST-AMIGA-CPC-C64

LES AVENTURES DE LA KONIX

La Konix, c'est cette console de jeu anglaise munie d'une chaise à bascule dont on parle beaucoup depuis quelques mois. Si on en parle, d'ailleurs, c'est parce que Konix développe ça depuis deux ans, et qu'on sait très bien que ça ne marchera pas du tout. C'est vache, de se délecter du malheur des autres, mais que voulez-vous, on ne peut pas être gentil et bienveillant 24 heures sur 24. Et pourquoi ça ne marcherait pas, à propos? Pour plusieurs raisons: d'abord, c'est fabriqué en Angleterre, et seuls les Anglais développeront dessus. Ca veut dire: pas de Japonais, pas d'Américains, pas d'Européens, et pas tous les Anglais. Autant dire que le nombre de logiciels disponibles sera limité. En plus de ça, le fauteuil n'est vraiment pas beau. Et pour couronner le tout, la société s'effrite. Tous les deux mois, Wyn Holloway, le patron, se voit obligé de vendre des parts, car il éprouve des difficultés financières à répétition. Il ne va bientôt plus lui rester grand chose. Dernièrement, c'est la société Addons qui a pris des parts en échange d'argent frais, et d'une petite modification: la chaise elle-même (qui est normalement une option de la console) pourra fonctionner avec d'autres consoles 16-bits. Oh, ça, c'est une drôlement bonne idée, a dû se dire Wyn Holloway, voyant s'ouvrir devant lui des marchés insoupçonnés. Calme-toi, a-t-on envie de lui dire. Pour qu'elle fonctionne sur d'autres matériels, encore faudrait-il que les programmeurs des dits matériels pensent à prévoir leurs logiciels en conséquence. Et ça, c'est pas gagné.

VIRUS? NON MERCI

Une nouvelle attaque du groupe Worms Against Nuclear Killers (les virus contre les assassins nucléaires) dont nous vous parlions dans notre dernier numéro, contre la NASA, qui fait l'objet d'une polémique depuis quelque temps en Allemagne, car elle utilise une batterie nucléaire dans l'un de ses centres. Pour l'instant, aucun dommage important n'a été constaté. Le groupe WANK (oui, c'est un acronyme) a déclaré (de façon anonyme) qu'il s'attaquerait aux ordinateurs de tous ceux qui utilisent l'énergie nucléaire.



MAL AUX SINUS

Le 80486, nouvelle mouture du 80386 d'Intel, est buggé. Certaines fonctions trigonométriques (câblées, oui. Le processeur calcule lui-même les sinus et les cosinus, ceux d'entre vous qui programment en assembleur et qui sont obligés de le faire à la main doivent baver) ne fonctionnent pas. Intel changera gratuitement tous ceux qui sont déjà partis dans la nature, notamment dans des machines Olivetti. Ca leur coûte la bagatelle de 7 millions de dollars. Et ça doit leur donner mal aux sinus, en plus.

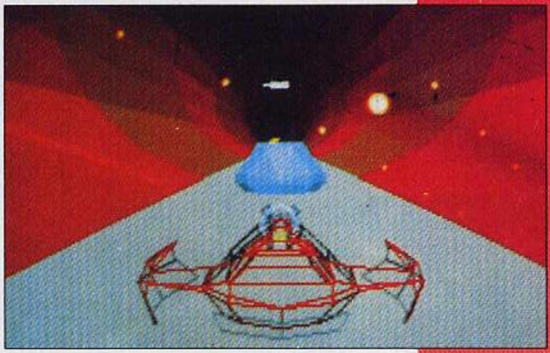
BUDGET

Treasure Island Dizzy est le premier programme de Code Masters pour ST à 50 francs (outre-Manche). C'est le second éditeur qui applique ce prix pour la collection «Budget», après Virgin Mastertronic.

THRILL TIME: PLATINUM 2

THUNDERCATS: où vous incarnez un chat aventurier, prêt à perdre sa vie pour récupérer un joyau magique enlevé par des rats; SPACE HARRIER: un ancien vétéran de guerre qui se bat contre une invasion de monstres extra-terrestres, et ce pour sauver la Terre; BOMBJACK: qui n'est plus à présenter, mais bon, vous êtes Jack, un petit superman, et vous devez, sur cinq tableaux différents, collecter des bombes en évitant plein d'obstacles; BEYOND THE ICE PALACE: où vous serez chargé, par le fait du hasard, de rétablir l'équilibre dans le pays de l'imagination et de la magie; BUGGY BOY: une course en Buggy délirante avec des obstacles mortels sur des routes pas possibles hip-hop; LIVE AND LET DIE: quand James Bond fait du hord-bord; IKARI WARRIORS: un commando destroy pour sauver un général kidnappé; BATTLESHIP: une bataille navale comme si on y était. Ces huit jeux sont dorénavant réunis dans une compilation extragénialsupersensass, pour le meilleur et par Elite.

DOMARK SIGNE ATARI



Domark vient de signer les droits d'adaptation du jeu d'arcade STUN Runner, qui se déroule au 21ème siècle, et dans lequel vous conduisez une voiture qui approche les 1500 km/h, qui est équipée de lasers et d'écrans de protection qui détruisent tout ce qui vous barre la route. Et moi, personnellement je, viens de signer les droits d'adaptation d'un jeu dans laquelle vous conduisez une mobylette qui va à 90 km/h. Le rêve.

COMPILO AMIGO

Le compilateur GfA Basic pour Amiga est presque prêt. A tel point qu'il sera peut-être déjà sorti lorsque vous lirez ces lignes.

CARNET MONDAIN

Monsieur et madame Cabedoce viennent d'acheter un petit garçon (ou de le louer, c'est pas bien expliqué dans leur lettre) qui s'appelle Jean-Baptiste. Pour la peine, on leur envoie 20 kilos de voeux. Soyez gentils, Eric étant directeur technique à Atari, n'allez pas le bassiner de problèmes techniques pendant deux semaines, merci pour lui, laissez-le récupérer un peu. Et si vous avez des bébés, envoyez-nous les photos, on publiera les meilleurs.





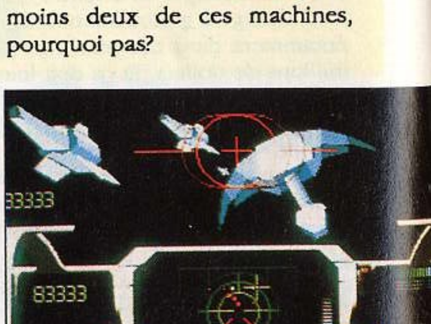
SOURIS

Il existe désormais une souris qui se branche à la fois sur un ST, un Amiga et un Amstrad PC: c'est la souris de Naksha. Comme elle a une résolution de 280 points par pouce, elle se déplace plus rapidement que les autres (à déplacement égal sur l'écran, la main bouge moins). Elle coûte quand même près de 500 francs. Mais si vous avez au moins deux de ces machines, pourquoi pas?



GOLDRUNNER

Goldrunner IIID, vous le savez peut-être, n'a plus rien à voir avec les deux précédents épisodes. C'est à se demander pourquoi ils ont gardé le même nom. Il s'agit maintenant d'une sorte de simulateur mi-aérien mi-routier, en 3D comme le titre le suggère. A force d'être presque prêt, il devrait bientôt sortir chez Microdeal, non?



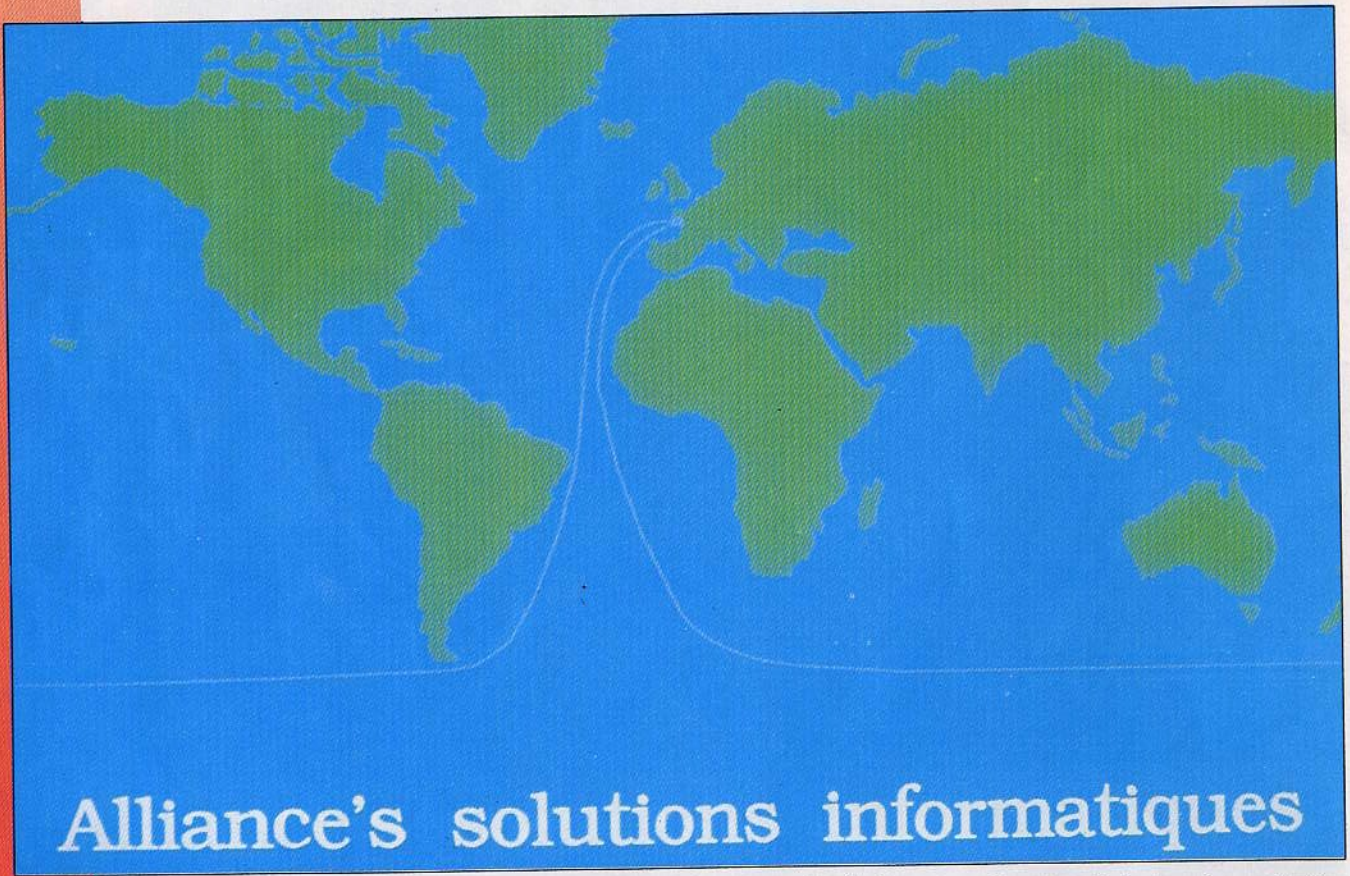
MEFIEZ-VOUS L'HIVER ARRIVE!


P47
FIREBIRD
POSTER GRATUIT
Encore un cadeau de Noël ! Et c'est MICRO-PROSE qui vous le fait en vous offrant un super-poster. Pour le recevoir, il vous suffit de découper ce bon et de le retourner à MicroProse France, 6/8 rue de Milan, 75009 Paris
NOM
PRENOM
ADRESSE
Code Postal
VILLE
Disponible sur Amstrad, C64, Amiga, Atari ST et IBM PC

news

LES ROIS DE LA MER

Le •Vendée Globe Challenge• est parti depuis le 26 novembre, et pourtant tous les jours nous avons des infos sur la position des bateaux, l'état de la mer et la météo locale. Pour cette course inédite à la voile en solitaire sans escale autour du monde, déja surnommée l•Everest de la mer•, à laquelle participent treize fèlés, le groupe ALLIANCE'S a réalisé l'informatisation du centre de presse avec l'aide de techniques de pointe en matière de communication. 8 ordinateurs PS/2 équipés de modem, de carte télécopie, de clicheur diapositives, de systèmes d'incrustation vidéo, permettront de réaliser des cartes (indiquant les routes, les positions et la météo pour chaque concurrent) disponibles en NB sur papier et en couleurs sur diapo. Un communiqué quotidien sera également fourni pour la presse, contenant toutes les infos nécessaires pour que cette course ne soit pas sous médiatisée. Et youpee!



TROIS AMIGAS DANS UN PAQUET DE CLOPES

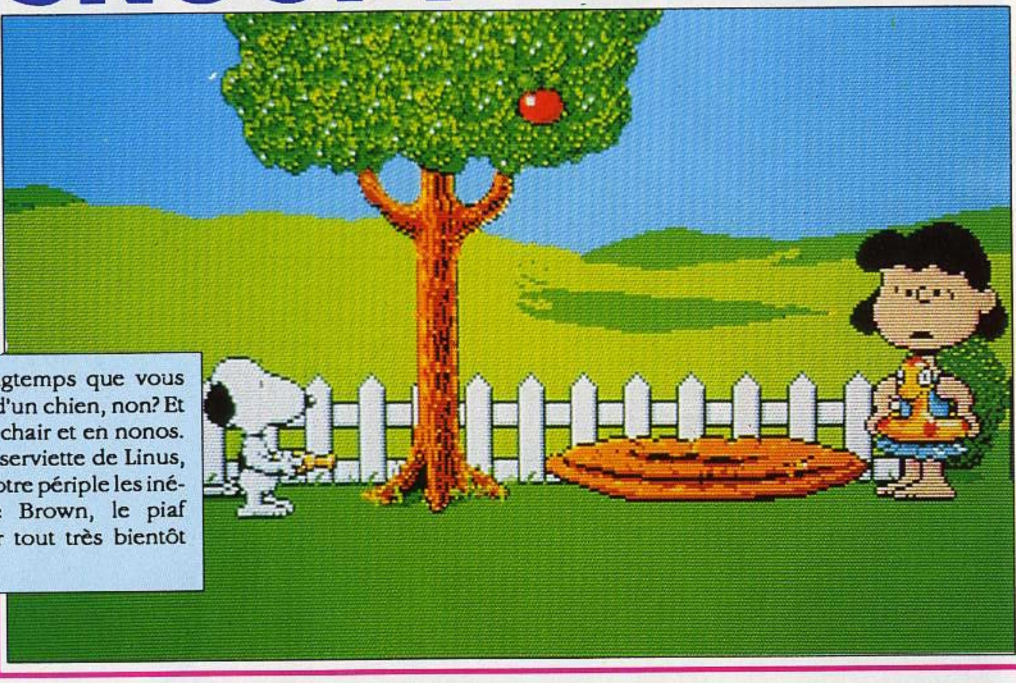
Commodore est capable de faire un portable, équivalent du Stacy d'Atari, et même une console, équivalente au Lynx. Ne cherchez pas en boutique: •être capable• ne signifie pas •lancer une chaîne de production•. Il peut y avoir plusieurs mois, voire plusieurs années entre les deux. Il n'en reste pas moins que la société Plessey, partenaire de Commodore, affirme avoir fait tenir l'équivalent de trois Amigas dans un boîtier de la taille d'unpaquet de cigarettes. Ça fait rêver, non? Selon des sources officieuses aux Etats-Unis, la politique sera celle d'Apple: l'appareil sera parfait, quel qu'en soit le coût. C'est une pique à l'intention d'Atari, qui pour l'affichage LCD du Stacy a préféré privilégier le faible coût plutôt que la qualité.

MIDWINTER, ENTRAINEZ-VOUS, IL EST RUDE!


"VOUS POUVEZ ENCORE CHANGER LE COURS DE LA GUERRE"
SHERMAN M4
Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique ! Sherman M4 est *la* simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2e guerre mondiale.
UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.
DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC & COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.
3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner
81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18
LORICIEL

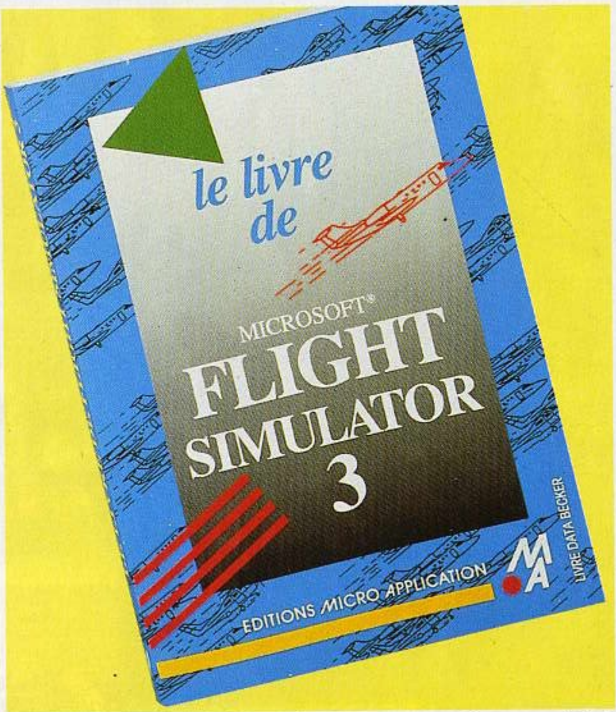
news

SNOOPY



Tiens, ça faisait longtemps que vous n'aviez pas joué le rôle d'un chien, non? Et quel chien: Snoopy, en chair et en nonos. Il va falloir retrouver la serviette de Linus, et vous croiserez dans votre périple les inévitables Lucie, Charlie Brown, le piaf Woodstock... Sortie sur tout très bientôt chez The Edge.

MANCHE ET PALONNIER



Ce n'est pas une fois en l'air que l'on doit se poser la question de savoir comment on atterrit, quoique... les simulateurs de vol ne sont pas conçus nécessairement pour ça, mais nous, les fanas, les accros de la micro aérienne, nous les faisons tourner plus que tous les autres programmes, simplement pour le plaisir de s'imaginer au dessus du plancher des vaches, sans nous soucier de percuter la planète puisqu'il ne s'agit que d'un crash logiciel.

Avec le Flight simulator, il est possible de faire des progrès en lisant des bouquins que je ne saurais trop vous recommander de lire. De Charles GULICK: «FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT» et «VOLER AVEC FLIGHT SIMULATOR» éditions Microsoft Press 145 et 175 francs respectivement. Pour les possesseurs de FLIGHT SIMULATOR 3, vient de paraître le livre de «FLIGHT SIMULATOR 3» Editions MICRO APPLICATION, qui vous sera nécessaire pour utiliser votre programme à fond et avec plaisir. L'avantage de ce livre, c'est qu'il file des cours de pilotage, d'aérologie, donc de technique, absents des autres qui sont uniquement des guides de voyages et d'apprentissage à différentes procédures. Ce qui vous le rend indispensable même si vous n'avez que le Flight simulator 2, ce qui est caillement la même chose que le 3.

Le livre de Microsoft (là, normalement, il y a un hiéroglyphe, petit R entouré d'un cercle fin, mais je ne peux le reproduire sur mon clavier de ST, avec le logiciel Le Rédacteur, quoi quel bug?) FLIGHT SIMULATOR 3 de Werner LEINHOS. 290 pages, 145F soit 1f les deux pages. Pas mal!

APRES L'APOCALYPSE, MIDWINTER!

HIT 14

ARCADE PURE OU ARCADE—AVENTURE

14 Jeux exceptionnels pour
votre AMSTRAD

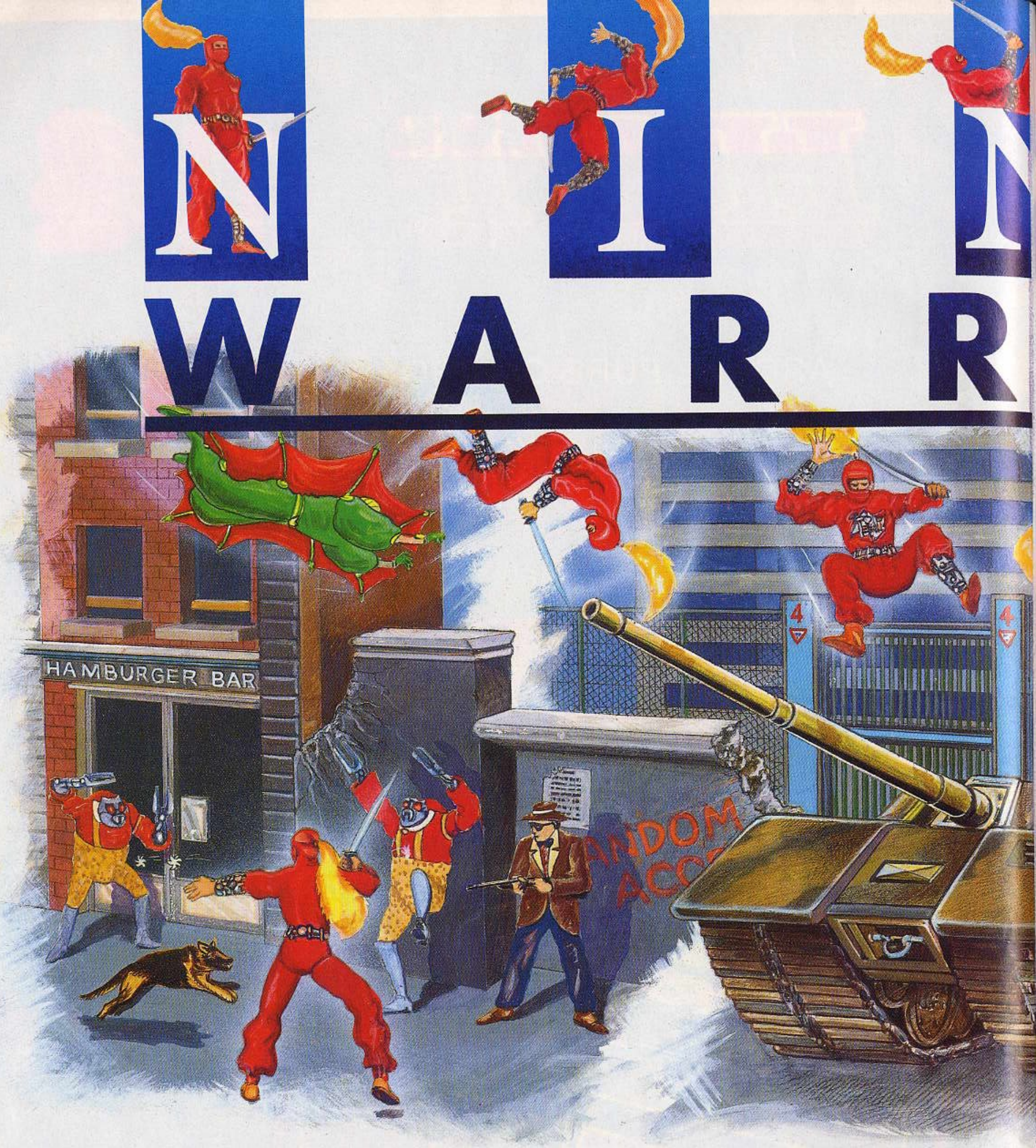
AMSTRAD DISC : 219 F / AMSTRAD CASS : 169 F

- NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

- Bombjack 2
- Saboteur 2
- Critical Mas
- Sigma 7
- Netherworld
- Deep Studio
- Thanatos
- Zynaps
- Fury
- Turbo Esprit
- Combat Lynx
- Airwolf
- Saboteur



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente





AMIGA



AMIGA

AMIGA



AMIGA



Ç ' E S T U N J E U V I



« UN JEU QUI VA CRÉER UNE RÉVOLUTION*... »

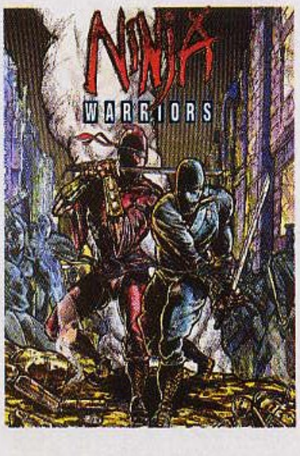
INCROYABLE

- UN NOUVEAU SYSTÈME DE CHARGEMENT EN COURS DE JEU.
- TOUS LES GRAPHISMES ET TOUTES LES ANIMATIONS DU JEU D'ARCADE.
- PLUSIEURS SPRITES PAR PERSONNAGE.
- UNE JOUABILITÉ EXCEPTIONNELLE.
- UN OU DEUX JOUEURS SUR LE MÊME ÉCRAN.

Génération 4. Test/Previews Déc. 89

AMIGA





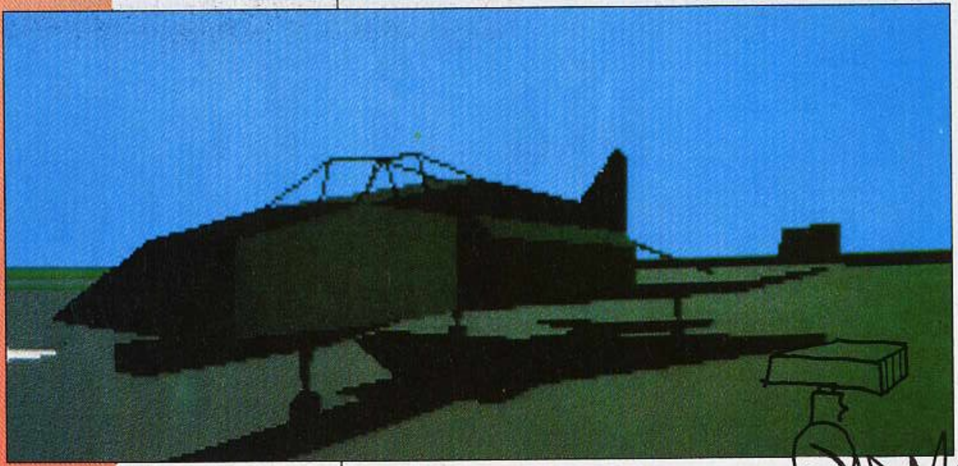
Virgin LOISIRS

R G I N L O I S I R S

8/10, rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

news



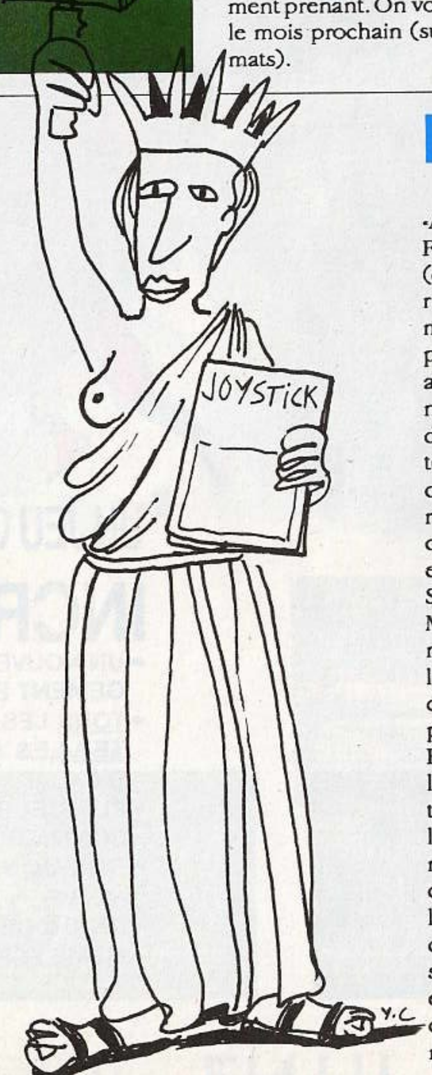


AVIONS

Dans Fighter Bomber d'Activision, vous pouvez piloter les 14 meilleurs avions du monde, parmi lesquels le F15 Strike Eagle et le F16 Falcon qui avaient déjà fait l'objet d'un jeu pour eux tous seuls. Là, 14 d'un coup! Evidemment, on perd un tout petit peu de réalisme, mais on y gagne de la maniabilité, des armes et de la variété. C'est rapide, bourré de détails et vraiment prenant. On vous en dira plus le mois prochain (sur tous les formats).

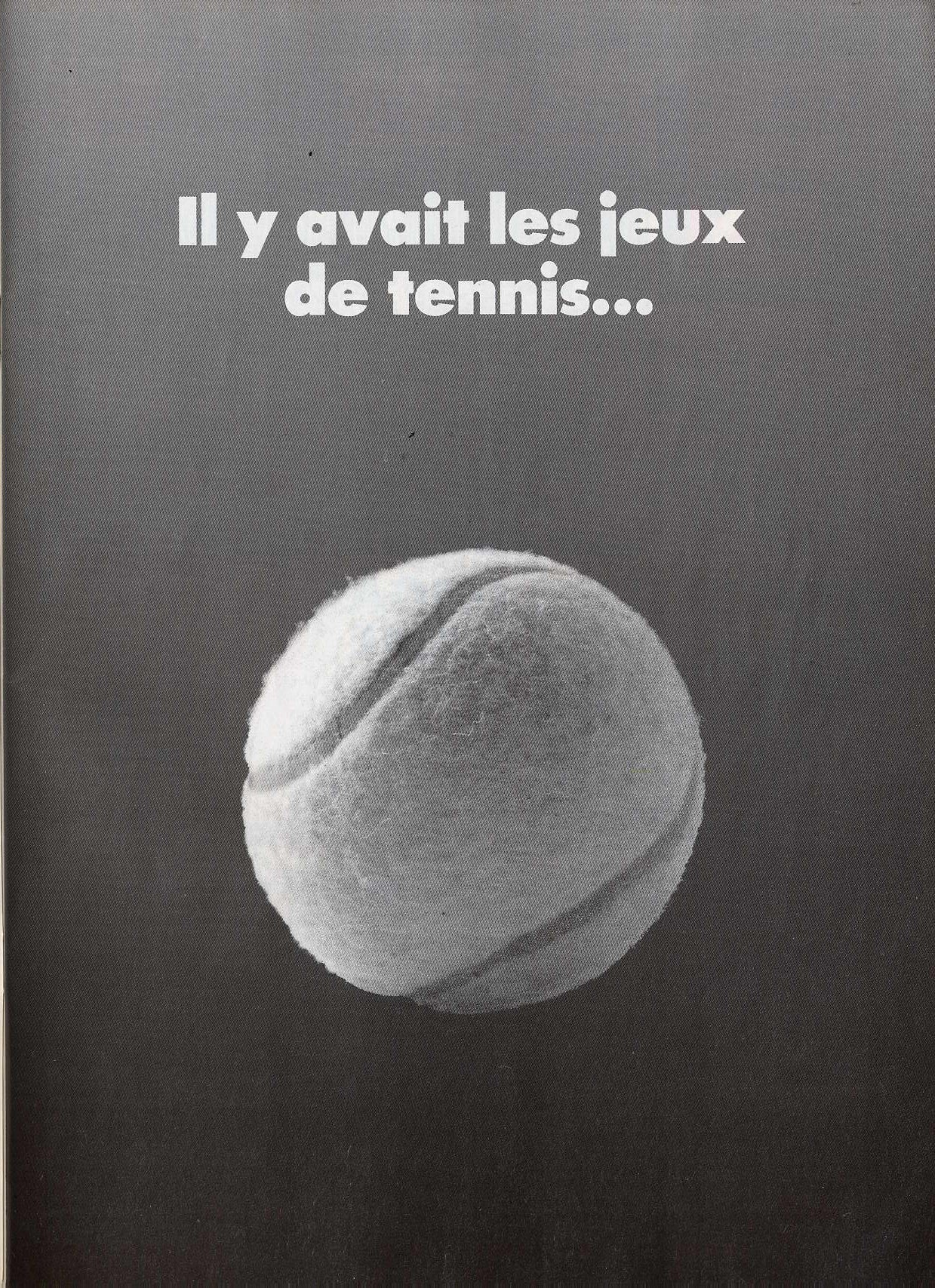
N'EN JETEZ PLUS

Si vous êtes un fidèle lecteur, vous vous souvenez que nous vous avons parlé de l'Amiga 3000, qui est la prochaine machine haut-de-gamme de Commodore. Stop! Elle ne s'appelle plus Amiga 3000, afin de bien la différencier du reste: A500, A2000, etc. Comme Atari, en fait, qui sort un TT plutôt qu'un ST. A croire qu'il y en a un qui coupe les oignons et l'autre qui pleure. Bref, on ne connaît pas encore le nouveau nom de cet Amiga, mais on connaît déjà un certain nombre de caractéristiques: basé autour d'un 68030 à 25 Mhz (peut-être à 16 Mhz dans la version de base), il sera équipé de 2 Mo de Ram expensibles à 8 Mo, probablement en barrette SIMM (c'est-à-dire que l'on peut augmenter la mémoire sans rien souder, simplement en rajoutant des barrettes dans les supports prévus). De plus, la gestion de l'horloge étant asynchrone, on pourra changer tout simplement l'oscillateur pour accélérer d'autant la machine (sur les machines actuelles, c'est possible, mais relativement difficile: il faut non seulement changer l'oscillateur, mais aussi le processeur et gérer des ralentissements pour accéder aux coprocesseurs). Une interface SCSI sera montée en standard (pour brancher n'importe quel disque dur), ainsi qu'un port DMA (accès direct à la mémoire). Finalement, le bus d'extension sera compatible avec les cartes de l'A2000. Il faudra attendre encore près de six mois pour voir le bijou, qui ne sortira que lorsque Unix system V version 4 sera disponible.



BUG

La division «Aérospace» de la Ford Company (ceux des voitures, parfaitement), travaille pour l'armée américaine. Dernier prototype en date: une fusée à tête chercheuse capable de suivre, rejoindre et descendre un Mig 23 en vol, surnommé Sargeant York. Malheureusement, comme dit le vice-président de Ford Aerospace, monsieur Helig: «Pendant les essais, York a totalement ignoré les cibles aériennes et a identifié des immeubles à la place». Ca veut dire que leur fusée est allée faire exploser la tour de contrôle, en résumé.

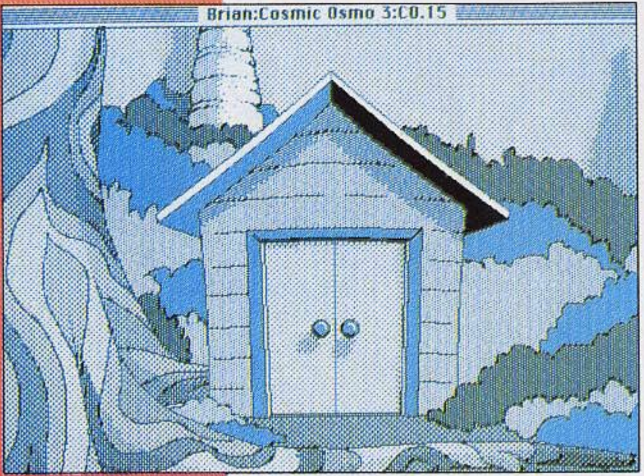

Il y avait les jeux
de tennis...

news

SKATE




Dans Skidz, vous vous baladez à travers une ville sur un BMX et un skateboard. C'est Gremlin qui devrait sortir ça le mois prochain sur ST et Amiga, cette dernière version entièrement en overscan (sans les bordures noires autour de l'image).



MEGA GAME

Normalement, si tout va bien, Cosmic Osmo, le «méga-jeu» qui n'existe que sur Mac, qui occupe plusieurs dizaines de méga-octets, et qui permet d'explorer un système solaire tout entier dans le moindre détail, devrait, notez le conditionnel, être adapté prochainement sur Amiga et ST. Ca ne marche pas sans disque dur, autant vous prévenir tout de suite. Et encore, mieux voir en avoir un gros.

QUELLE MUSIQUE?

Vous savez tous que pour conserver vos programmes favoris, il faut utiliser des disquettes ou bien un disque dur si on a les moyens. En ce qui vous concerne, on tape déja dans l'aléatoire voire dans la quatrième dimension. Depuis peu, technologie aidant, il est possible de tout garder sur un disque optique et c'est là qu'intervient l'idée d'un mec qu'a dû passer sa jeunesse dans les bistrots à remettre des tunes dans le bastringue. Pourquoi n'utiliser qu'un seul disque alors qu'avec un juke box, on peut en avoir encore plus et se jouer l'intégrale de MS DOS, puis les symphonies de BORLAND, puis la comptabilité intégrale d'IBM et pour finir, comme il reste de la place, stocker l'ensemble des archives du Louvre, afin que tout un chacun puisse les consulter... C'est une réalité proposée à tous par la société RICOH. A tous? Enfin, pas tout à fait puisque la bécane complète d'une capacité de 16 giga octets, coûtera au bas mot 300000 F HT soit 100 000 fois trop pour vos petites bourses. La version proposée aujourd'hui utilise des disques WORM qui ne sont pas effaçables. La prochaine version sera conçue avec des disques réinscriptibles... Vous attendez un peu?.... Ca, c'était pour le salon, passons maintenant à la cuisine, car cette société distribue également du bois de couleur verte. Ce qui permet de parler des bois RICOH verts! Ouarrff!!!



T400

Le T800 d'Inmos, aussi intéressant qu'il soit, n'a pas encore réellement créé de brèche dans le marché des processeurs. Pourtant, avec une vitesse de calcul de 15 millions d'instructions par seconde, ou 2,25 millions de calculs à virgule flottante dans le même temps, et une fréquence d'horloge de 80 Mhz, il y avait de quoi être tenté. Bref, Inmos a donc décidé de lancer le T400, petit frère du T800, qui n'a que 2 Ko de Ram statique (ultra-rapide) au lieu de 4, et pas de co-processeur à virgule flottante. L'avantage colossal de l'engin, c'est qu'en grandes quantités, il coûte moins de... 120 francs, alors qu'il est quand même capable d'effectuer 10 millions d'opérations à la seconde! A titre de comparaison, un 68000 tout bête coûte à peu près le même prix. Malgré ce peu de succès, sinon d'estime, Inmos travaille sur le H1, un nouveau Transputer. Accrochez-vous: 100 millions d'opérations par seconde, ou 20 millions de calculs flottants, dans un circuit gros comme une pièce de cinq francs!

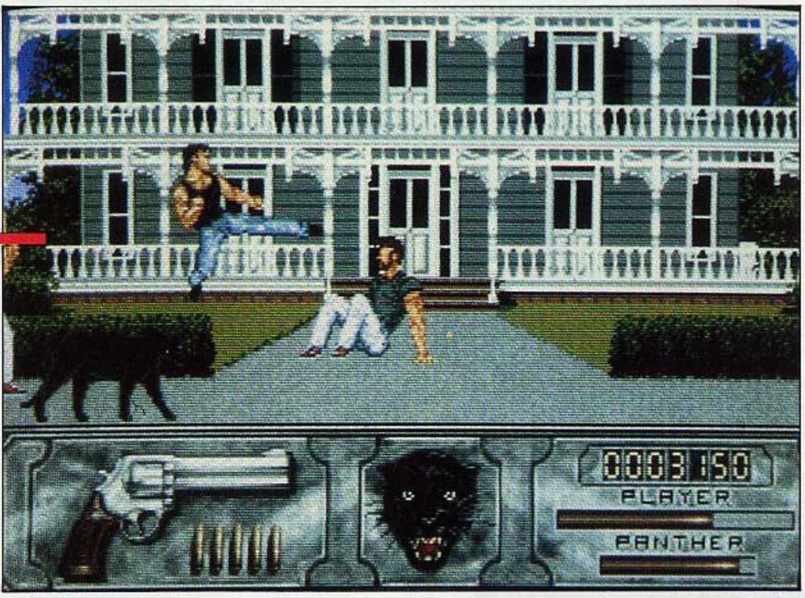


...maintenant, découvrez
la 1ère double simulation !
TENNIS Cup
DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.
AMIGA SCREENS
UN REALISME JAMAIS ATTEINT
—Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
—Un double-écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.
TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRÉSENTS.
—Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
—Tous les effets : lift, coupé et plat.
TOUS LES TYPES DE JEU.
—simple, double, entraînement.
—match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
—1 ou 2 joueurs.
—durée d'un match paramétrable.
—32 adversaires vraiment différents.
—1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.
3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner
LORiCIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

news

DEAD LINE

Voici une petite liste de softs qui sont arrivés en dernière minute, au moment où nous bouclions le canard.. On vous livre à chaud nos premières impressions, mais faudra attendre le numéro du 20 janvier pour le test définitif.



WILD STREETS

Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, est de retrouver le chef de la C.I.A qui a été capturé par les magnats de la drogue, dans un New-York futuriste (1998). C'est un jeu de combat reprenant le style de Vigilante sans le scrolling. Si Wild Streets manque un peu d'originalité, son graphisme et ses effets sonores sont par contre super. A suivre de très près.... C'est chez TITUS et prévu sur toutes les bécanes.



AXEL'S MAGIC HAMMER

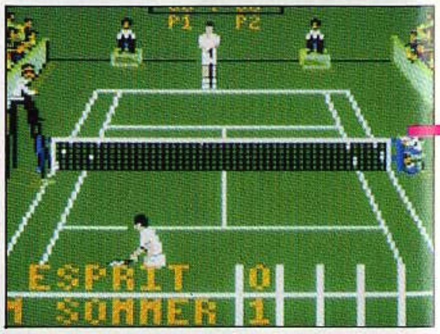
Maintenant, vous vous retrouvez dans la peau d'Axel, le héros de cette grande aventure. Sa petite amie a été kidnappée par l'infâme Nilmerg. A vous de la retrouver... Armé de votre marteau magique, vous devrez traverser huit niveaux, pour rejoindre votre tendre amie. Les versions ST et Amiga sont identiques, et c'est tant mieux, car Axel's Magic Hammer de chez GREMLIN est une réussite dans le style. A ne pas rater.



SUPER CARS



Super Sprint manquait sur Amiga: c'est certain. Grâce à Gremlin cette lacune est maintenant comblée. Si Super Cars n'est pas vraiment un Super Sprint, il en reprend néanmoins le thème. Cette course de voitures se déroule selon un scrolling multi-directionnel d'une très bonne facture. De plus, vous avez le choix entre dix circuits différents (heureusement) d'une difficulté croissante, ce qui apporte à ce jeu une très bonne jouabilité. Très agréable.





RAM ROD

Un petit robot, qui s'ennuie à mourir. Pour le distraire, plusieurs activités lui sont proposées. Il peut écouter de la musique en collectant des disques compacts ou jouer aux bornes d'arcades disséminées dans les différents tableaux qui lui sont proposés. La réalisation est nickel et les différentes musiques proposées agréables à l'ouïe. Un jeu original dans son concept et dans sa réalisation. Merci Gremlin...



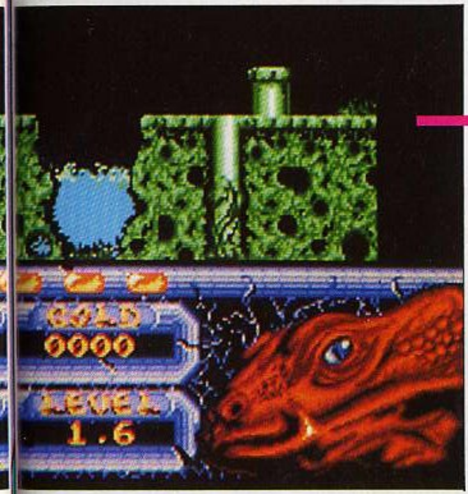
DRAGON BREATH...

Palace Software, créateur de Barbarian, annonce la sortie prochaine de son dernier jeu d'action: Dragon Breath. Le jeu se déroule dans une époque reculée, sur une île mystérieuse où règne une atmosphère envoûtante et mystique. Comme d'habitude, Palace Software nous plonge une nouvelle fois dans un monde merveilleux, peuplé de maléfices et de sorciers en tous genres. Tout ceci n'est pour l'instant qu'au stade de prototype. Vous trouverez plus d'infos le mois prochain.

IL FOND DANS LA BOUCHE....

Le dernier né du clone de Psygnosis, Psyclapse, s'apprête à commercialiser un jeu d'arcade futuriste. Les graphismes sont dans l'ensemble de bonne qualité sans créer à première vue la sensation. En effet, Psyclapse continue à produire des logiciels aux graphismes très similaires, souvent très colorés et qui de ce fait, engendrent des avis souvent partagés. La démonstration présentée incluait des séquences absolument prodigieuses qui DEVRAIENT figurer dans la version définitive. Le nom du jeu peut dès lors vous être comuniqué: STRYX. Vous n'avez pas fini d'entendre parler de lui. A suivre.





THE SEVEN GATES OF JAMBALA

L'action se déroule dans un monde imaginaire inconnu où règnent la sorcellerie et les traditions anciennes. Le héros de notre aventure doit découvrir sept villes cachées dans un labyrinthe. Pour atteindre son but, il doit retrouver les sept morceaux de sa baguette magique dispersés le long de ce fameux labyrinthe. Le jeu en lui-même ne manque pas d'humour, et l'animation des divers personnages est assez marrante. La réalisation est parfaite, un jeu comme on aimerait en voir plus souvent sur nos bécanes. Les versions St et Amiga sont identiques, avec un petit plus pour le son sur Amiga. L'équipe Thalion-Grandslam promet beaucoup.

INFESTATION

Le dernier né de chez Psygnosis rompt avec la tradition des jeux d'arcade aux multi-scrollings. Cette fois-ci vous serez plongé dans un univers futuriste très inspiré du film Alien faisant appel à des séquences en 3D faces pleines. Inutile de vous dire que ce jeu s'annonce d'ores et déjà comme le digne successeur de Shadow of the Beast au point de vue qualité. Les Amigas vont être gâtés!



GREAT COURTS

Le fameux jeu de tennis d'Ubi Soft, bien connu des 16-bittiens, déferle sur les puces Amstradiennes. Les possesseurs de CPC vont pouvoir dès à présent se sentir l'âme d'un joueur de tennis professionnel, en parcourant les divers tournois qui leurs sont offerts. Ce jeu est doté d'une très bonne jouabilité et ne souffre pas trop de la conversion sur CPC. Jouez et Gagnez! Avec un peu de chance et beaucoup de persévérance, vous serez peut être le Borg de demain. Qui sait? Aussi bien que sur 16 bits.

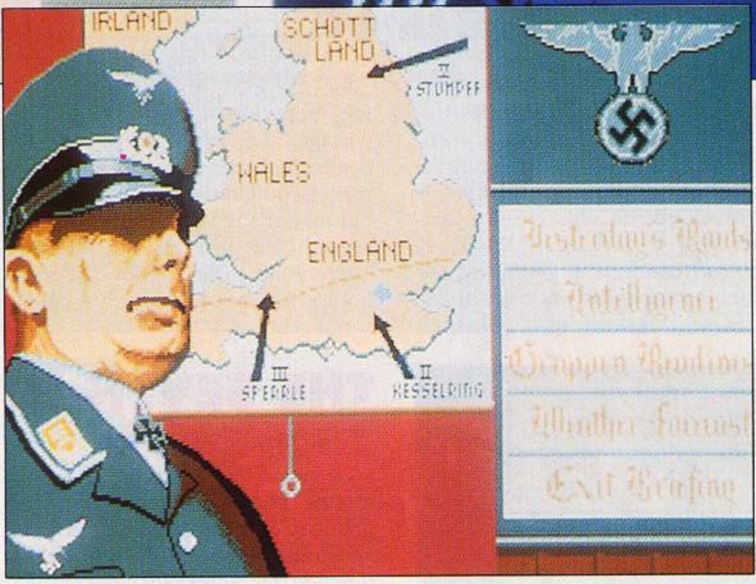


CYBERMIND II

Sofian Abdallah, dont nous vous avons longuement parlé il y a quelques numéros est le programmeur Lucky Luke de la micro informatique. En effet, il vient de terminer Cybermind II en deux temps trois mouvements, et entièrement en Basic, c'est un exploit. Dans ce jeu, vous pilotez un petit hélicoptère qui doit retrouver la carte magnétique lui permettant de rejoindre sa base. Cybermind II est bourré d'astuces en tous genres et c'est bien réalisé. Un jeu Ubi Soft qui s'annonce bien.

news





THE FEW

Un nouveau War Game de New Deal Productions qui met en jeu l'Allemagne et l'Angleterre, ou plus exactement la Luftwaffe et la RAF. Le prétexte c'est la fameuse bataille d'Angleterre, mais vous pourrez choisir d'incarner l'un ou l'autre pays. Très complet, ce War Game vous permet d'agir jusque sur les usines de l'adversaire, ses aéroports et même faire pression en donnant du mouron aux civils. Complet quoi. Parfaitement fidèle à la réelle bataille d'Angleterre, ce soft devrait plaire aux adeptes du genre.

EN COULEUR ET EN AMIGA



Qu'est ce qu'on a aujourd'hui pour pas tout à fait 85 000 F HT? HUM? Alors, on hésite? Une moto... Une auto... Un batô... Non, cherchez encore un peu... DE LA P.A.O.!!! De la PAO? WOUI, mon "ieux, de la PAO! Bondla! On peut en savoir plus? Mais woui, pienngh zure, bas de broblème! Vous prenez un ATAR... non j'ma trompé, ja r'comence... un AMIGA 2500, une laser Postscript NEC, les logiciels Professional Page et Professional Draw, une RAM de 3 Méga minimum, un lecteur de disquette double face, et un disque dur de 40 Méga. Vous y ajoutez un moniteur couleur 14 pouces haute résolution plus une carte Flicker Fixer, plus une carte accélératrice à 14 MHZ et vous voilà le Paoiste le plus heureux de la rue. Avec tout ça, vous n'aurez plus de problème d'édition quadrichromie pour votre fanzine... Vous voulez un scanner couleur avec? Passez de ce côté-ci du comptoir, sal vô pli m'siou, que je vous offre un café, le temps de préparer la facture supplémentaire... Voyons un peu... Avec un scanner couleur SHARP JX 300, ça nous fait, hum, je pose 6 et je retiens tout, 4, hein? Vous voulez du sucre? Combien?... Un morceau!!!.. Un morceau!!! Ha, vous ne voulez plus de sucre? Vous avez raison, c'est pas bon pour la santé... Alors, j'en étais où? Ah oui, et ben mon vieux, vous au moins, vous vous privez pas!.. 46500 F HT pour le scanner. Monsieur est connaisseur. Ca vous fait donc 131 490 que j'arrondis à 131 500 F hors taxes toujours. En chèque ou en liquide? Hé, m'sieur, pourquoi vous êtes tout pâle?



distribué par
UBI SOFT
1 Voie Félix Éboué
94000 Créteil

DISCUTEZ ! MARCHANDEZ ! MENTEZ EFFRONTÉMENT !!!




Photos d'écran sur ST

A l'aube, le peuple de Bloodwych se réveille. Un être étrange né d'un mélange de races, apparaît parmi eux.

Sa mission consiste à capturer le démon qui dort dans le château de Bloodwych, lieu féerique et fantastique.

Tant que les "Cristaux Sanguins" restent unifiés, le Benemoth restera calmement dans sa cachette pour l'éternité. Si leur mouvement se divise, il sortira pour apporter l'obscurité dans le monde.

Ce jeu de rôle unique, se déroule dans un monde fantastique et permet des interactions avec l'environnement jamais vues auparavant.

Discutez, marchandez, négociez, mentez effrontément s'il le faut !

La forte implication de chacun des personnages dans Bloodwych, donne un style de jeu de rôle très riche dont vous rêvez depuis longtemps.

Possibilité de jouer à un ou deux joueurs avec un mode simultané.

Voici le jeu que vous attendez depuis longtemps.

BLOODWYCH, pour ceux qui osent !

image works

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

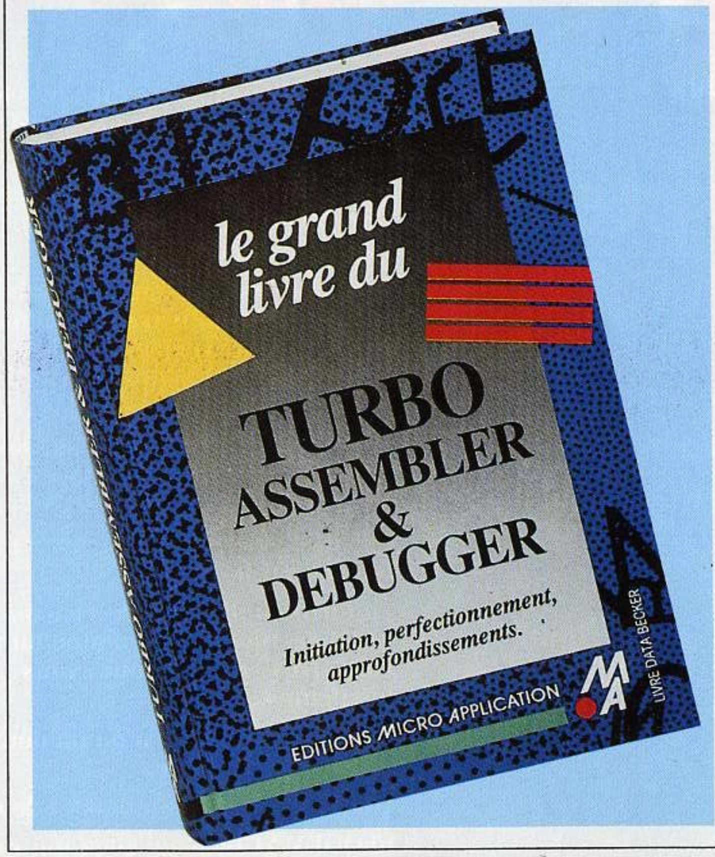




AVENTURE: LE DEBAT

Les éditeurs ne sont pas tous d'accord sur l'avenir des jeux d'aventure. Level 9 (Scapeghost...) a annoncé qu'il cessait totalement la production de jeux d'aventure, en texte, parce qu'il n'y avait plus de marché. Infocom (Leather Godesses, Hitch Hiker's guide to the galaxy...) a rajouté quelques graphiques, mais continue à nous submerger de pages entières de descriptions. Magnetic Scrolls (The pawn, Fish...) continue également à prévoir des jeux où les images ne sont qu'un bonus. Sierra-On-Line a opté depuis longtemps pour l'aventure presque entièrement graphique. En France, il semble qu'on s'oriente également dans cette direction (les Voyageurs du temps...). Bref, Imageworks va sortir incessamment un jeu d'aventure nommé Omnicron Conspiracy, graphique également, dans lequel le clavier n'intervient pas. Vous êtes un flic émérite et vous êtes convoqué chez votre supérieur, qui vous annonce qu'au court d'une opération de démantèlement d'un réseau de drogue interplanétaire, votre prédécesseur a été tué. Vous devez aller achever son travail, bien sûr. Le jeu sortira au printemps sur 16-bits.

MICRO APPLICATION



A bas les fautes! Libérons les machines! Amis programmeurs et des 5 pouces un quart, bonjour! C'est pour vous qu'on se décarcasse la paillasse, alors tachez de lire les mots écrits avec des lettres, qu'on se soit pas échiné pour rien à vous écrire «Le grand livre du Turbo Assembler and Debugger». Pour une fois les auteurs se sont attachés à écrire un bouquin didactique, presque clair, mais dont le but évident est d'attirer les débutants à la découverte du langage machine, le seul langage international chez les micro processeurs du même type. Vous allez être pris par la main pour découvrir les instructions secrètes des 8086, 80286, 80386, et puis plus tard, si vous tenez le choc, vous pourrez goûter au cocktail BIOS, puis au DOS et si vous tenez le choc, on vous passera les RAM en revue. Toutes les fonctions incluses dans le programme Turbo de chez BORLAND, l'éditeur français installé en Californie, sont étudiées dans ce gros bouquin de 740 pages environ, sentant bon le papier frais, avec une disquette de routines et petits programmes déjà tout tapés.

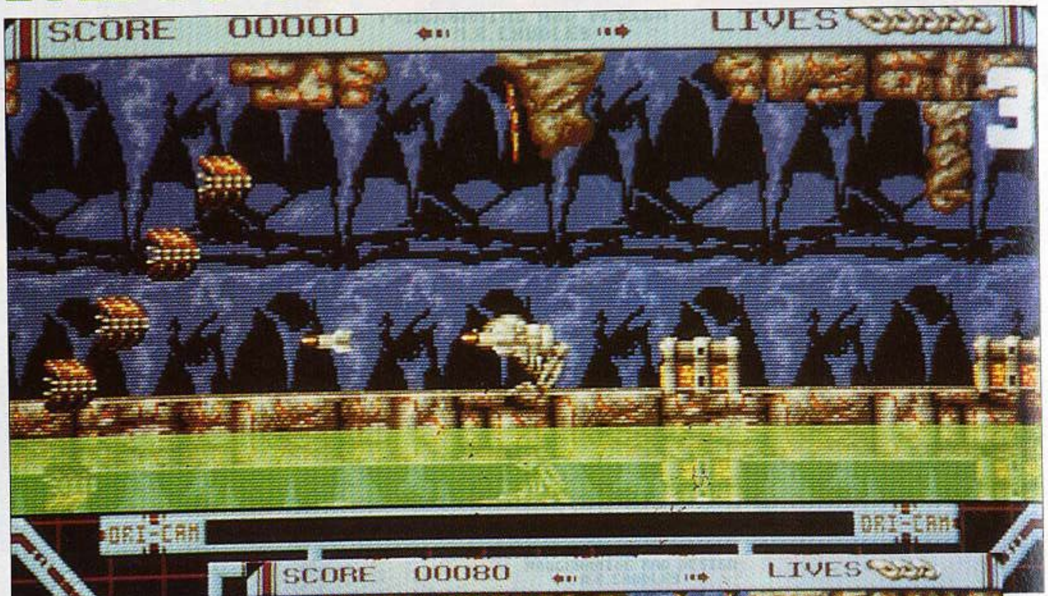
J'en vois qui se précipitent sur leur tirelire, ils ont raison, ça ne coûte que 345F avec la disquette. C'est bien!

Le grand livre du TURBO ASSEMBLER AND DEBUGGER de Jörg SCHIEB et Michaël TISCHER.


MARVEL COMICS
MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE®
PARAGON SOFTWARE
PRESENTENT
SPIDER-MAN
et
CAPTAIN AMERICA®
Photos d'écrans de différentes versions
TITUS
et SEMIC
FRANCE
vous offrent STRANGE
le journal des SUPER-HEROS !
Coupon réponse inclus dans la boite de jeu
PREPARE TO DIE!!
LA REVANCHE DU DR.FATALIS!
(DR.DOOM'S™REVENGE!)
Disponible sur SPECTRUM, AMSTRAD, C64,
AMIGA, ATARI ST, PC et Compatibles.
EMPIRE
EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99
Copyright (c) by Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. Marvel, Spider Man, Captain America, Dr. Doom and the distinctive likenesses thereof are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with their permission. The AMAZING SPIDER MAN AND CAPTAIN AMERICA IN DR. DOOM'S REVENGE is produced under license from the Marvel Entertainment Group.

news

JEU DE MASSACRE



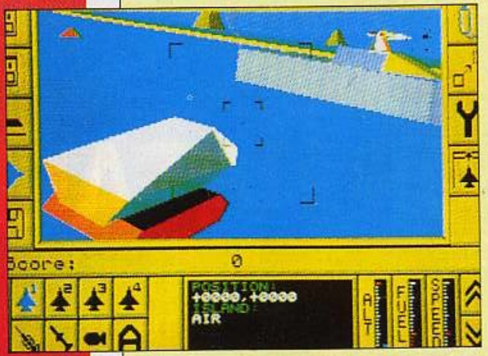


Dans des grottes truffées de pièges, de monstres, de trucs et de bidules, vous dirigez un petit robot armé et bondissant. Votre but est de retrouver la sortie des grottes en passant par des galeries de plus en plus dangereuses, avant que l'eau, qui monte inexorablement, vienne lui mouiller les doigts de pied en acier trempé. La petite machine devra trouver des clefs pour ouvrir des portes, des gadgets qui lui serviront à passer certaines galeries et des armes de plus en plus redoutables.

Ca s'appelle Killing Game Show, c'est vraiment superbe, et ça sort le mois prochain sur Amiga chez Psygnosis et vous aurez le test complet dans le prochain numéro.

TANK YOU

Il semble que la suite de Carrier Command, intitulée Battle Command, doive sortir chez Ocean et non chez Microprose (par l'intermédiaire de Rainbid). Non, ça ne change rien pour vous, si ce n'est que la date de sortie sera probablement retardée de quelques semaines: il faudra attendre le mois de mars pour mettre les mains dessus.





EXPLORATION

MicroProse se lance maintenant dans l'espace avec Starlord. Vous devez conquérir la galaxie (pas de commentaires), soit en déclarant la guerre, soit en utilisant des moyens de pression plus intellectuels. 65.000 galaxies s'offrent à vous, avec un millier de systèmes solaires, 5.000 planètes, et 250.000 vaisseaux. Le jeu sortira lorsqu'ils auront trouvé un nom différent pour chaque pilote.

EXCUSE-MOI, PARTNER...

Image Partner vient de sortir chez Upgrade,et on se demande si c'était vraiment une bonne idée... C'est en quelque sorte le concurrent de ZZ-Lazy Paint puisque c'est dédié au dessin monochrome (bitmap) sur des images d'une résolution plus grande que celle de l'écran, c'est à dire à la résolution du sytème de sortie, qui peut très bien être une imprimante laser à 300 DPI, ce qui fait un maximum de petis points... L'idée n'est pas bête, mais l'accessoire de gestion du scanner ne marche pas sur 1040ST, le soft plante carrément en couleurs alors qu'il est censé marcher dans toutes les résolutions, et les accès disque sont d'une lenteur dramatique, ce qui est très triste parce qu'enfin ça aurait pu être bien, ce truc. Là, vraiment, déçu-déçu... Sob! Bon, des défauts, je ne dis pas, qu'est-ce qui n'en a pas en ce bas monde, n'est-ce pas, sinon Joystick, hein? Mais des bugs, là je suis désolé mais vraiment car enfin là parce que bon, eh oh stop là quoi m'enfin. 990 bombes... TTC.



DON BLUTH'S
SPACE ACE®
La Terre est attaquée par le diabolique commandeur Borf qui a l'intention de l'envahir et de prendre le pouvoir en utilisant son arme redoutable . . . le Rayon Infanto. Vous devez guider Ace à travers ces batailles déloyales pour détruire le Rayon Infanto, sauver la Terre et secourir la belle Kimberley.
Space Ace,® la suite du jeu d'arcade Don Bluth's Dragon's Lair,® est maintenant disponible sur Atari ST® et Amiga® avec une animation grandiose et stupéfiante, et le son original du disque laser. De plus, des techniques avancées permettent à Space Ace® d'utiliser une machine d'une mémoire de 512K sur Atari ST® et Amiga.®
Disponible bientôt sur Spectrum, Amstrad, C64, et Apple IIGS.
Amiga®
Atari ST®
IBM®
Macintosh®
ReadySoft Inc.
Distribué par
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél : 16 (1) 48 98 99 00
Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente.

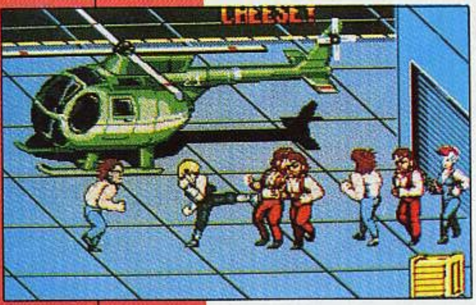
news



UNE PETITE GUERRE POUR VOUS REMONTER LE MORAL?

Artronic, les mercenaires responsables de Soldier 2000, remettent ça encore un pti coup avec Take "em out, un jeu de type Commando. Sur la photo, vous pouvez voir l"écran de sélection des armes. 16 bits seulement.

QUADRUPLE



Double Dragon II sera-t-il meilleur que Double Dragon I? Réponse le mois prochain.

EN GENERAL, CA VA

Général Vidéo, le géant de la distribution informatique bien connu, ouvre une succursale géante à Lyon, très exactement au 39-41 (il a besoin de deux numéros, parce que c'est vraiment grand) rue Paul Chenavard, 69001 Lyon. Et il y a même un parking géant quai de la Pêcherie. Note à la maquette: peut-on faire passer cette information en corps 72, ou même plus grand? Et sur 16 pages? En jaune et noir? Merci.



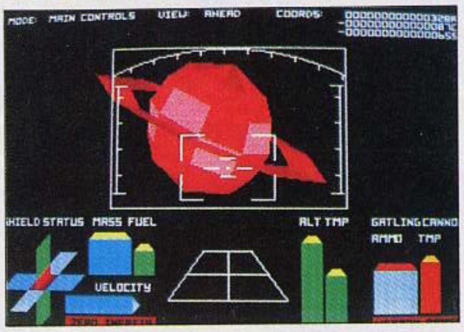
BECKERCAD

Beckercad est un logiciel de dessin technique sur Atari ST, et donc ça sert à faire des ronds, des carrés, des rectangles, des lignes, des cotations, des hachurages, des traits gros, fins, pointillés, et tout et tout, en monochrome et tout ça pour de l'archi, de l'électronique, de la mécanique, de la géométrie descriptive, sur des calques (pleins) et avec une précision que je te raconte même pas. Forcément, c'est du dessin technique et l'imprécision dans le dessin technique ça ne pardonne pas. Quelle différence entre le dessin technique et le dessin pas technique (dit aussi artistique, ou «bitmap», c'est à dire avec des petits points partout, à la brosse à dents par exemple)? Quand vous faites de l'aaart, il y a des gens à qui ça plait et des qui deviennent tout vert, ça leur file des boutons et ils essayent de vous faire la peau parce que c'est l'Ayatollah qui l'a dit. Quand vous faites du dessin technique, vous faites le plan d'un générateur d'hyper-propulsion et vous le donnez à un tourneur-fraiseur qui ne sait faire que des duplicatas de clés, eh bien il vous le fabriquera. Voilà. C'est ça le progrès. C'est sur Atari ST, du 1040 au méga, comme c'est dans la famille Becker c'est chez Micro-Application, et ça coûte 990F tétécé. Très pro, pas cher.


1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL
WEST
PHASER
TILT D'OR CANAL+
349 F*
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC ET COMPAT.
WESTPHASER
WANTED
ECRANS ATARI
WESTPHASER
WANTED
PHASER COMPATIBLE
WESTPHASER
3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18
*Prix public conseillé

news

UNE PART DU GATEAU



Alors voilà, la conquète de l'univers a commencé, et vous ne voulez pas être le dernier à en croquer. Achetez un peu de matos, trois fois rien, un bout de ficelle, du carton, une station spatiale complète et entièrement équipée, des navettes, des chasseurs, et vous voilà partis à l'aventure: c'est Dominion, qui devrait sortir dans pas très longtemps sur 16-bits.

BUGS

Vous programmez, lorsque vous ne jouez pas? Si c'est le cas, vous serez certainement sensible au charme énervant de Dynamic Debugger, dans lequel le petit héros doit chasser les bugs qui infestent un programme (verdoyant, soit dit entre parenthèses), ultime épreuve avant sa nomination au poste de Débuggeur Dynamique. Sortie chez Mirrorsoft d'ici peu.



LIGNE DIRECTE



La chose est simple: il suffit d'empêcher une tribu de construire des tours de Babel pour aller parler à Dieu. Pour cela, il faut tout bêtement envahir les tours. Naturellement, la tribu en question n'est pas d'accord et protège ses tours. C'est autour de cette trame alambiquée qu'est bâti Tower of Babel, de Microprose. Pour vous donner une idée, ça ressemble beaucoup à Sentinel: vous avez trois robots-araignées qui doivent aller capturer des machins (Klondikes) en évitant des trucs (Zappers), en utilisant des bidules (Grabber...). Le jeu est déjà difficile à terminer, mais il y a en plus un éditeur de tableaux. Sortie sehr prochaine.

KICK OFF 1,5

Allons-y Alonzo, il faut manger sa soupe tant qu'elle est chaude: Extra Time est un logiciel qui permet de personnaliser Kick Off. On peut choisir son terrain (humide, sec, trempé et artificiel), des tactiques supplémentaires, la puissance des tirs, de nouveaux arbitres, etc. C'est pour très bientôt.

TYPHON

Typhoon Thompson in Search for the Sea Child - le jeu qui partage la foule, il y a ceux qui détestent et ceux qui adorent, sachant que ceux qui détestent ont tort - devrait sortir sur Amiga le mois prochain chez Domark. Gééééniall!

FRIME

Une société française vient de mettre en pratique une trouvaille intéressante: la synthèse de l'ADN. L'ADN, l'acide désoxy-ribo-nucléïque, c'est ce petit machin tordu que tout organisme vivant possède dans chacune de ses cellules, et qui code toutes les informations caractéristiques à cet individu. On pourrait comparer ça à la Rom d'un ordinateur. Comme il est possible maintenant de le fabriquer artificiellement, la société en question a décidé de fabriquer une encre à base d'ADN. Le but? Pouvoir authentifier n'importe quelle signature à l'aide d'un révélateur coloré qui ne réagit qu'à un ADN particulier. Chaque cartouche d'encre est donc totalement unique, et la durée de vie de l'ADN qu'elle contient est de plusieurs milliers d'années. Le stylo (avec une cartouche de rechange) coûte de 5000 à 8000 francs. Vous vous imaginez rendre des devoirs de biologie avec une encre à l'ADN? Ca fait chicos, non?



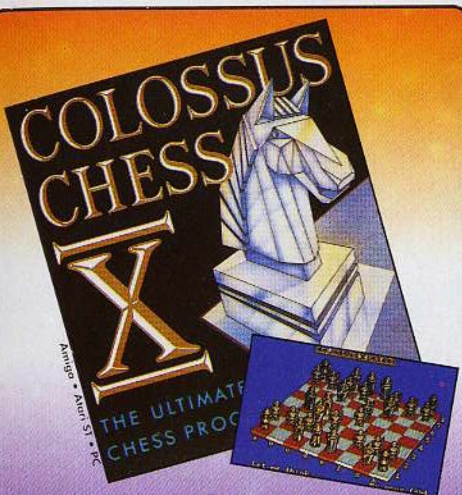
UN PROGRAMME QUI TOMBE PILE

Quand une idée est bonne, y a pas de problème, elle circule. HyperCard sur Mac était une bonne idée: on savait déjà qu'OmniCard allait sortir sur ST, voici maintenant UltraCard sur Amiga. Il ne reste que Super et Méga et après ils devront changer de nom. UltraCard, donc, est développé par Mike Lehman (celui du kit développeur) de chez Intuitive Technologies. Il reprend presque complètement la philosophie d'HyperCard, qui est de grouper les données par «affinités» (c'est-à-dire par similitudes, quel que soit leur niveau), de proposer une interface utilisateur complètement intuitive, et un langage de programmation très proche de l'anglais. En plus, il exploite bien entendu le multitâchisme de l'Amiga, et les 4096 couleurs en prime. Si ça vous intéresse, contactez Intuitive Technologies: 2700 Garden Road, Suite 6, Monterey, CA 93940, USA.

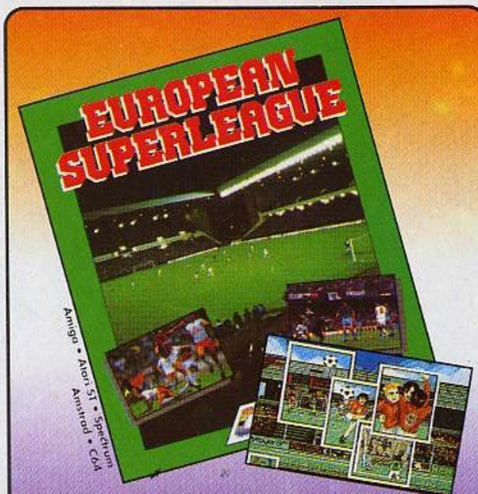
TURBO

Voici le calendrier de la société Intel pour les années à venir. 80486 à 40 Mhz: fin de l'année. i486 à 50 Mhz: fin 1990 (30 millions d'opérations à la seconde). i686: 1995. i786: 2000. Celui-ci aura une horloge à 250 Mhz, et contiendra l'équivalent de cent millions de transistors. Oui, c'est de plus en plus long. A ce rythme-là, le i1286 ne sortira qu'en l'an 3000. Allez, au boulot, feignasses!

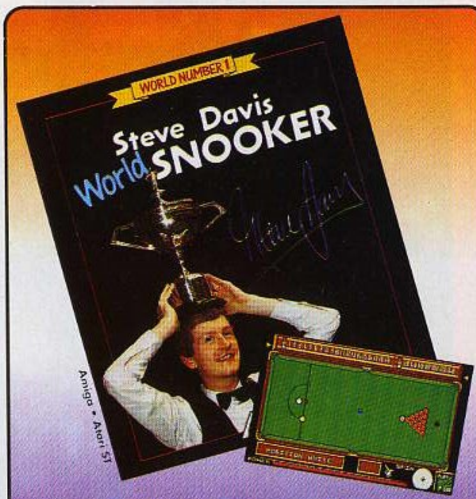
Classic Names — CDS — Classic Games



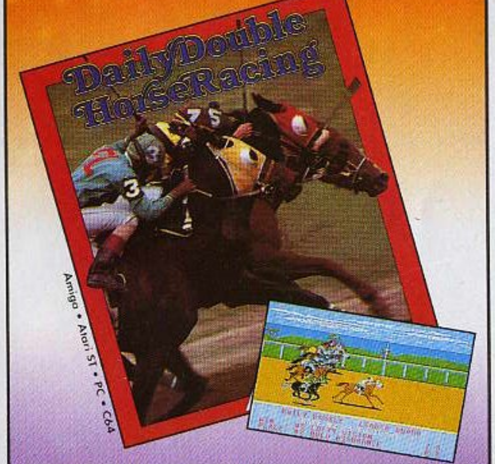
L'ultime jeu d'échec pour les débutants comme pour les experts. Colossus Chess est le premier programme jamais réalisé qui apprend en jouant... avec une infinité de niveaux. Les graphismes en 2D et 3D vous permettrons de voir l'échiquer sous différents angles.



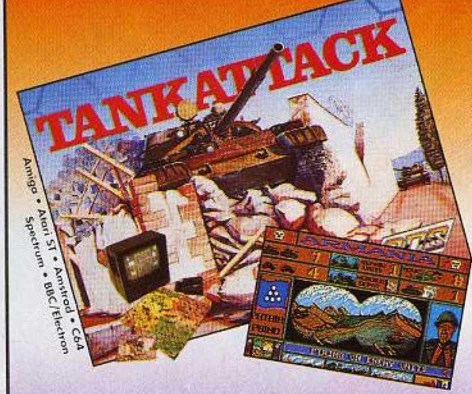
La plus innovante des simulations à ce jour sur le monde du sport. Votre but : amener votre équipe au top niveau contre leurs adversaires européens les plus coriaces. Des graphismes de grande qualité pour une idée originale, des choix tactiques, de joueurs et de budget font de ce soft la meilleure simulation du management d'une équipe de foot. A vous de jouer !



Non pas un, mais cinq jeux différents dont le snooker à dix ou quinze boules, le billard anglais, le billard américain et le carom. Choisissez parmi les six niveaux proposés celui de votre adversaires, servez-vous du zoom pour mieux visualiser les coups difficiles, repassez vos coups les plus brillants au ralenti... le must des simulations de billard.



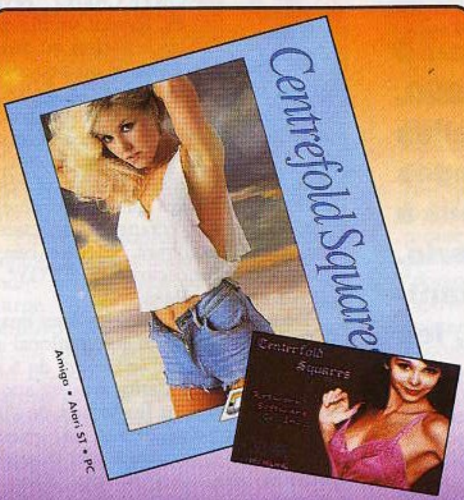
Retrouvez tout l'excitation et les frustations d'une journée passée sur les chemps de course. Vous aurez à votre disposition un jeu de cartes des différents parcours possibles, la forme des 180 chevaux en course et des 12 jockeys présents... plus de 400 compétitions à courir ! Choisissez l'état de la piste, son niveau de difficulté, la distance et pariez sur cette simulation plus vrai que nature.



Une combinaison unique entre jeux de plateau et programme informatique vous donne l'occasion de commander vraiment une division blindée. Avancez vos pièces sur le plateau et traitez les informations du jeu avec l'ordinateur. A l'aide du manuel très simple, jouez pour gagner et profitez des excellentes animations du soft. « Une approche intéressante et claire du concept des War-Game avec quelques idées ingénieuses rendant le programme encore plus agréable à jouer », Crash. « CDS a réussi le pari de mêler le jeu de table à la micro et nous offre un superbe jeu ».



Un jeu de football à la fois sur ordinateur et sur table pour deux à cinq joueurs. Vous devez gagner la Coupe du Championnat de la Ligue et la Coupe des Coupes. Ce soft réalisé brillamment par Brian Clough combine à merveille les actions de l'ordinateur et le jeu de plateau.



Un jeu destiné à tous ceux qui aiment les jolies femmes et les jeux de réflexions. Vous voilà plongé dans un Othello revu et corrigé : vous devez battre l'ordinateur pour découvrir les charmes cachés qui vous attendent derrière les cases teintées de votre écran. Des nuits bien occupées en perspective...

DISTRIBUE PAR

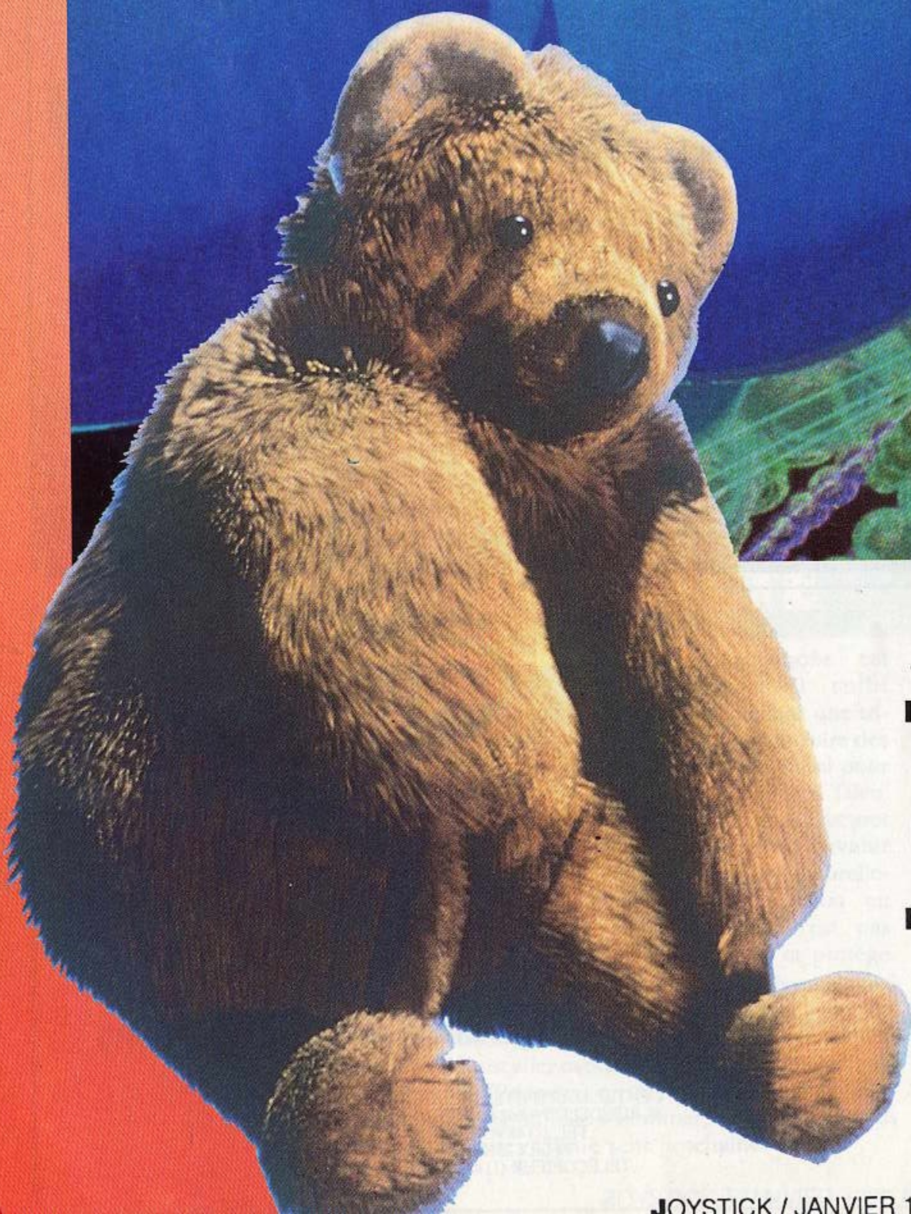
INNELEC

4.12.89
OC.012

DISPONIBLES CHEZ TOUS LES MEILLEURS REVENDEURS

CENTRE D'ACTIVITÉS DE L'OURCQ
45, RUE DELIZY 93692 PANTIN CEDEX
TÉL. (1) 48.91.00.44
TÉLEX 231967
TÉLÉCOPIEUR (1) 48.91.29.12

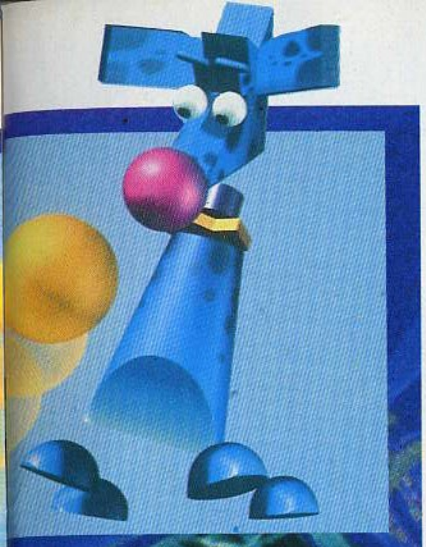


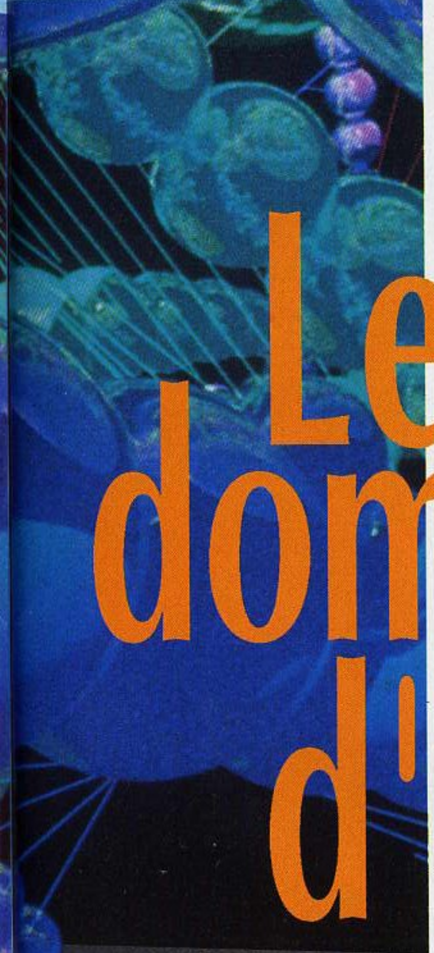


Du 6 au 8 février 1990, les nouvelles images s'affichent à Monte Carlo. En avant-première, les œuvres de ces nouveaux dompteurs d'images.

MONTE CARLO, Février 89, le vent souffle dans les branches au dessus du toit de l'hôtel, ça caille un peu mais la mer est belle. Qu'importe! La réalité est peut être belle, mais n'arrive pas au merveilleux de ce qui illumine l'écran de télé. L'image de synthèse excite les boyaux qu'on a dans la tête et réjouit l'aspirateur à images qu'on a derrière les yeux. Collés aux écrans, les spectateurs privilègiés découvrent, bouche bée, le fabuleux et futur oscarisé "TIN TOY", vedette de ce 8ème IMAGINA.

Décembre 89, les premières images du futur 9ème Forum International des nouvelles images qui se tiendra du 6 au 8 février 90 à Monte Carlo, arrivent sur des cassettes vidéo dans les locaux de l'INA. Tout se présente pour le mieux. L'imagination et la qualité sont là, encore! Certaines des bandes ont déja été présentées au SIGGRAPH d'ATLANTA, d'autres ont été visibles à PIXIM, manifestation parisienne qui semble souffrir d'un cruel manque d'argent, mais tout n'est pas encore prêt. Par chance, comme dans





Les dompteurs d'images

le miroir aux illusions

Visite guidée : Henri Legoy

la micro, il est possible d'avoir des préviews, des extraits, des éléments qui déja nous propulsent un peu plus avant dans le couloir des projections futures. Et déjà nos neurones font des choix, écartent des images numériques pourtant complexes, les jugeant trop simples ou trop molles ou tout simplement banales. Comme si ces images étaient si simples à fabriquer.... Il est vraiment facile de devenir difficile !

Premier visionnage. Cramponné au fauteuil, les yeux bien frottés pour les rendre encore plus efficaces, je me charge EURHYTHMY de SUSAN AMKRAUT S.C.A.N. dans le BVU... Tiens, elle est hollandaise ! NOIR. SILENCE ! Une musique douce un peu planante m'arrive dans la tronche avec un piaf, blanc ou gris métal qui volète hardiment vers un toit de minaret. Non, de cloître gothique, euh... je sais pas... Soudain, ils sont beaucoup les oiseaux, c'est une bande qui se déplace dans les trois dimensions, tranquillement, s'approchant du plafond, puis se rabattant vers le sol. Les couleurs du monument sont plutôt pâlichones, comme brulées par le soleil, que l'on sent super costaud sur les ailes des... mouettes ? des... pigeons ? des... pour en finir avec le doute : volatiles ! Un élan vertical vers le haut de l'escadrille nous propulse soudain le regard vers le plafond, de l'édifice, et ô surprise, nous fait découvrir une fresque d'inspiration biblique, aux couleurs très denses, très pleines, en opposition avec l'entourage. Zoom arrière plus travelling dans le même sens et nous voici dehors, sous le soleil, qui tape comme la musique, soudain lancinante des percussions. Notre cerveau se fait balancer par une ambiance afro-beat, ce qui fait que le monument blanc d'où sortent nos oiseaux devient tout à coup une sorte de mosquée à moins que ce ne soit un temple bouddhique, renforçant encore le trouble visuel provoqué par l'apparition d'une troupe de danseurs accompagnés de... chiens, ou de singes marchant à quatre pattes à moins que ce ne soient d'autres animaux mal répertoriés de ce côté-ci de la galaxie. Les danseurs d'ailleurs, à les bien regarder, ne sont pas des hommes, mais des personnages fabriqués à partir d'éléments arrondis. Leur déplacement souple et rhythmé donne une nouvelle sensation et déstabilise les références que l'on pouvait avoir trouvé dans le décor. Une troupe d'africains ? Qui dansent ? Avec les chiens ? Et soudain les oiseaux qui reviennent et tournent autour de la petite troupe, cherchant un passage pour la traverser en rase-mottes, évitant les collisions, se déplaçant indépendamment les uns par rapport aux autres comme faisaient les oiseaux du beau film "STANLEY and STELLA Breaking the Ice". Les plans de caméra sont nombreux, dans différents axes, plongée, contre-plongée, avec ou sans travelling, ajoutant ainsi une force à notre compréhension et à l'intérêt que l'on peut porter à cette production. Comme si l'auteur avait voulu nous faire profiter un peu plus de ses efforts en nous permettant d'admirer le travail de "dompteur" d'images numériques en mouvement. Et c'est efficace! Et ça vous éclatera comme ça m'a éclaté! Ha encore! encore ! Rewind.... Play... Ce que c'est bon!

Il est évident pour vous tous que la création et la fabrication de ces films ne se font pas comme un talk-show télévisé. Ce qui fait que la nouveauté est parfois un peu longue à se donner toute entière. Des fragments, des bribes, des line-tests sont perceptibles, parfois, quelques mois avant la sortie définitive de l'œuvre, mais il est parfois difficile de chiffrer le nombre de mois nécessaires à la conclusion de cette création. Ainsi, PIXAR laisse entrevoir quelques images d'un bonhomme de neige, dont la version complète n'est pas disponible pour le moment. Pour "TIN TOY", il en avait été de même, transformant la découverte du film en feuilleton dont les épisodes multiples se laissèrent voir entre les Etats-Unis, la France, Monaco, et l'Allemagne... et cela sur 9 mois environ, ce qui, pour une histoire de bébé, était pas mal vu ! Seront présents à IMAGINA 90, tous ceux qui nous font rêver, et des nouveaux, des petits nouveaux qui travaillent sur de petits systèmes, dans de petits groupes, qui affronteront la compétition avec candeur et confiance puisque différentes catégories sont proposées, permettant à chacun de trouver son bonheur. Ha ! La nouvelle cassette est enfin revenue au départ... Moteur ! Musique... Un poisson rouge doré se balade sur un fond d'herbes hautes et jaunes. Son mouvement est... comment dire... souple, non.... onctueux, tranquille et calme. Ce poiscaille se déplace tranquillos dans sa mare lorsqu'arrive un poisson bleu... Angoisse... La bataille est-elle proche ? Non ! Les poissons s'ignorent et l'action semble absente dans le regard des crustacés qu'ils croisent sur le fond de sable. "SWIM SIM" semble plutôt une étude sur des formes et des mouvements divers réalisée par Vivarium Production, mais ce film ne nous fera pas faire Rewind et Play again, car aucune bribe ne vient apporter ce que l'on cherche maintenant dans ce domaine : l'Humanité et l'humour ! A signaler quelques œuvres dont on vous parlera plus tard, lorsqu'on aura eu une vision plus complète : "OUAH OUAH BLEU" de FANTOME qui reprend la silhouette de SIO BENBOR pour une accroche télé plus humoristique. "LOCOMOTION" de PACIFIC DATA IMAGES, qui raconte les aventures d'un petit train qui se déforme à volonté, "LANI" de MELVIN L. PRUEITT conçu pour les amateurs de bulles de savon et d'espaces chaotiques, et parce que Noël est là : "HERBERT THE BEAR" du CALIFORNIA INSTITUTE, qui m'a bluffé complètement en présentant un nounours au pelage et à la truffe plus vrais que nature, si tant est que la peluche est naturelle. De bien belles images comme on... Une très bonne nouvelle pour les gens dynamiques ! Si vous avez des idées, si vous savez faire des images, si vous avez réalisé un film, une œuvre en image de synthèse, si vous êtes jeune, la Bourse de la Création RICARD vous tend les bras si vous savez téléphoner au (1) 49 83 26 84, si vous savez écrire à INA, 4 av de l'Europe, 94366 BRY-SUR-MARNE CEDEX, Pierre HINON de l'INA vous répondra et vous aidera à remplir vos dossiers. Alors, qu'attendez-vous?

PHOTOS : LANI/MELVIN L. PRUEITT OUAH OUAH BLEU/FANTOME LOCOMOTION/ PACIFIC DATA IMAGES HERBERT THE BEAR/ CALIFORNIA INSTITUTE



CONCOURS OCEAN

FABULEUX!!

GAGNEZ LE VERITABLE JEU D'ARCADE en mallette portative d'une valeur de 10 000 francs......

OCEAN a choisi JOYSTICK pour organiser le concours de cette fin d'année. Le gagnant recevra une magnifique mallette, comprenant 2 joysticks et la véritable carte du JEU d'arcade CABAL.Branchez cette petite merveille sur n'importe quel moniteur ou téléviseur, et vous serez transporté au plus profond des territoires hostiles, avec pour toute arme, un fusil mitrailleur.

1er PRIX

LA MALETTE DU JEU D'ARCADE **CABAL**

2ème au 5ème PRIX

1 SAC A DOS + 2 JEUX OCEAN parmi les 4 du Concours

6ème au 15ème PRIX

LE JEU OCEAN parmi les 4 du concours

QUESTIONS



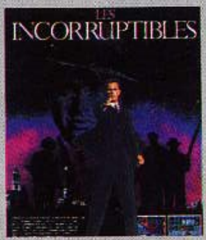
1/ OPERATION THUNDERBOLT
Quel est le nom de l'agent qui se trouvait aussi dans OPERATION WOLF?
ROY ADAMS
HARDY
DUG FAIRBANKS



2/ CHASE H.Q.
Quel est le prénom de la standardiste dans ce jeu?
NANCY
CATHY
NIKY



3/ CABAL
Peut-on jouer à 2 joueurs?
OUI NON



4/ LES INCORRUPTIBLES
Qui est le chef des incorruptibles?
ELIOTT NESS
FRANCK NITTI
AL CAPONE

REGLEMENT

Vous pouvez jouer autant de fois que vous le souhaitez, à la seule condition de renvoyer vos réponses uniquement sur le coupon déstiné a cet effet.
Les gagnants seront tirés au sort. Fin du concours le 31 Janvier 1990.
La liste des gagnants sera communiquée dans JOYSTICK, numéro 3, paraissant le 20Février.

COUPON REPONSE

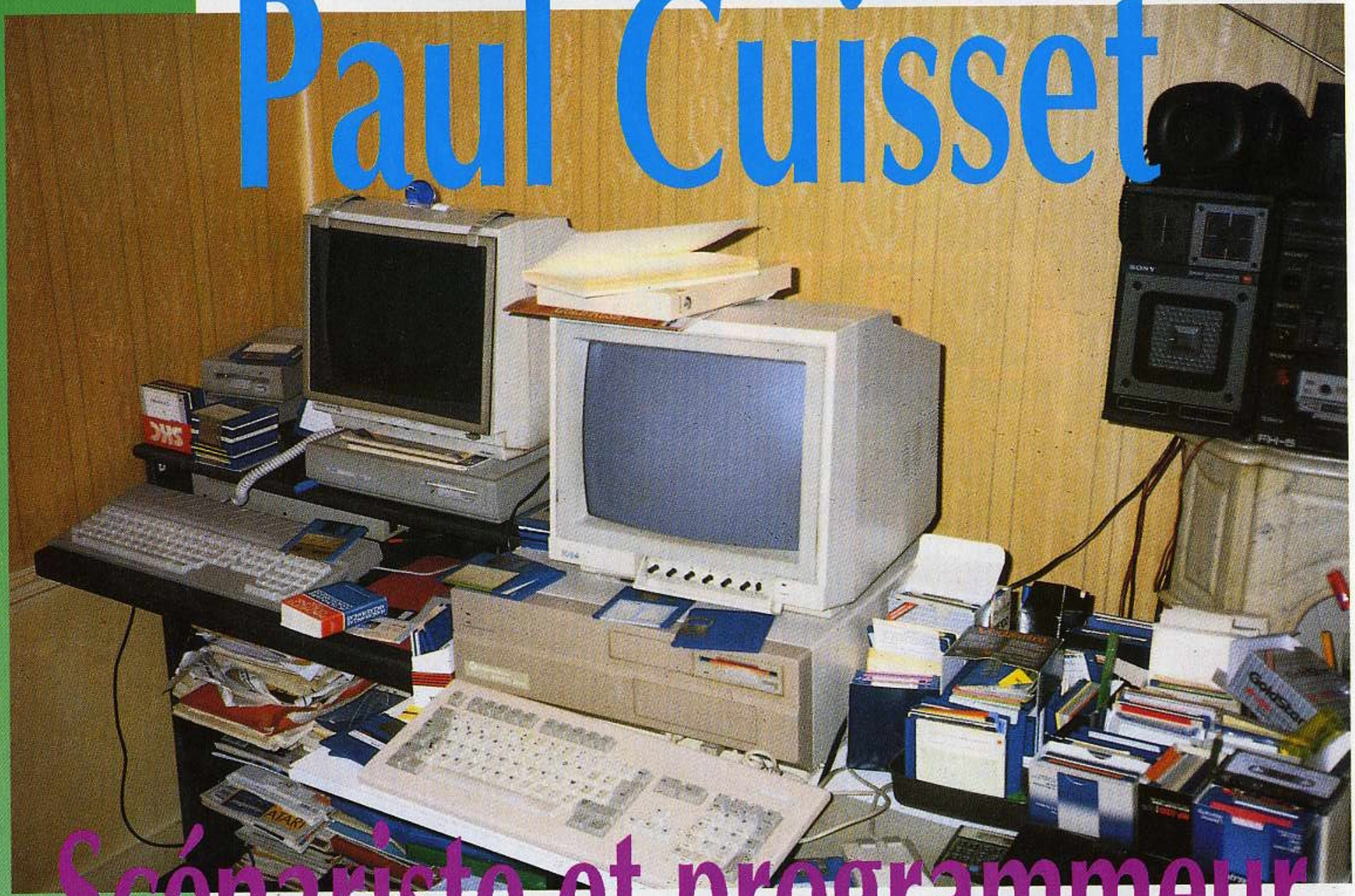
A renvoyer à JOYSTICK - Concours OCEAN 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS

1/ .... 2/ .... 3/ .... 4/ ....

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville ....

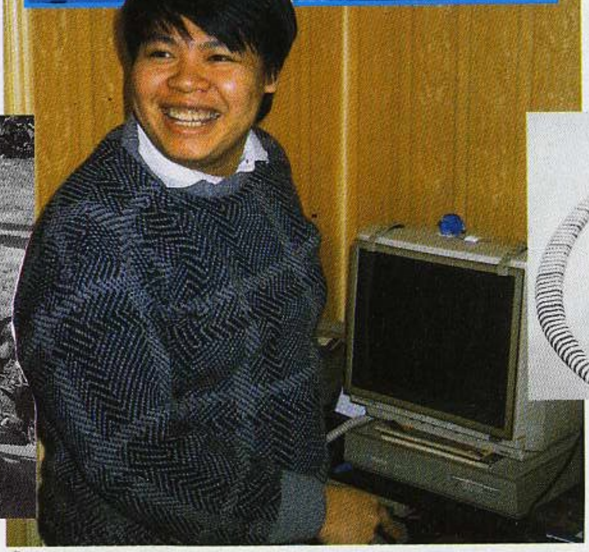

DARK CENTURY
Arcade et intelligence entièrement multitâches.
6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.
Des mois de fun et d'animations **3D ray tracing** !
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est **"le jeu du siècle"**
GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS
ATARI ST
1 - ONE PLAYER
2 - TWO PLAYERS
DARK CENTURY
AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
C64/128
SPECTRUM
DARK CENTURY
VERSION CPC D'ENFER !!
TITUS™
28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92
EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING

Paul Cuisset

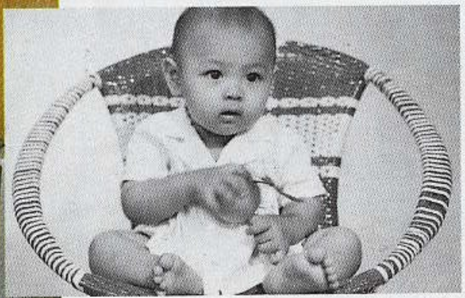


Scénariste et programmeur









Paul Cuisset est un auteur prolifique: Phoenix, Tonic Tile, Space Harrier, Bio Challenge, et récemment Les Voyageurs du Temps, dont il a fait à la fois le scénario et la programmation. Quel homme se cache derrière ces logiciels? Nous avons mené une discussion à bâtons rompus sur les Voyageurs du Temps, Sega et Sierra, les langoustes grillées, David Gilmour, la gamme Cinématique, le CD Interactif, le Mémotech 512, la S.F...

JOYSTICK - Acceptes-tu qu'on dise que tes softs sont mauvais?

Paul Cuisset - Non, j'aime pas, c'est jamais agréable d'être critiqué, mais si le soft est nul et tout le monde dit qu'il est bien, pour une raison ou une autre, ça finit par porter préjudice au logiciel.

JOY - Ca t'es déjà arrivé?

PC - Des tas de fois (rires). La critique négative, c'est pareil, si quelqu'un critique ton soft sans justifier, parce qu'il peut pas te saquer, c'est pas normal. Je crois que quand

le grand zoo

Dompteur : Michel Desangles

on fait l'événement en micro, il faut faire attention à ce sur quoi on le fait. Il peut y avoir un soft exceptionnel, et là c'est normal, mais sur un soft qui est pas forcément génial, là c'est pas normal. Il y a peut-être un problème avec les éditeurs aussi, qui à chaque fois essayent de faire passer leurs softs pour des événements.

JOY - C'est leur boulot!

PC - Oui mais moi je vois ça à plus long terme, si tu veux, sur une gamme de cinq ou six jeux, et l'idée c'est d'arriver à avoir une gamme qui se tienne, ne pas forcément tout mettre sur un jeu, parce que le public lit les critiques, et si elles sont bonnes, il sera amené à acheter le jeu et si le jeu est pas génial ils seront déçus.

JOY - Là, tu te lances à fond dans la Cinématique, alors?

PC - Moi, personnellement, je me lance dedans, mais pas Delphine. Disons que Delphine a un département Cinématique et continue à développer des softs en dehors.

JOY - Le département Cinématique, c'est toi, en somme.

PC - C'est pas uniquement moi. Il y a deux jeux qui vont sortir, dont le scénario est de moi mais pas la programmation, et il y a un jeu d'arcade pour la gamme Delphine Software, de Eric Chahi, le graphiste des Voyageurs. Si tu veux, la Cinématique, c'est quelque chose qui est amené à évoluer. Peut-être qu'un jour je ne m'en occuperai plus, j'aimerais bien que des gens fassent des programmes Cinématique et que je puisse jouer dessus, après tout je suis d'abord un joueur.

JOY - SDI, Cinemaware?

PC - Ca ne ressemble pas vraiment, à part le titre. C'est sûr que le but commun, c'est de ressembler au cinéma, mais les approches sont différentes. Le Cinemaware est beaucoup plus orienté arcade.



DANS TROIS ANS, DES SEQUENCES SERONT TOURNEES AVEC DES CAMERAS, CE SERA VRAIMENT DU CINEMA...

JOY - Les Voyageurs, ça ressemble plus à une BD qu'à un film. Il y a des bulles, il y a les commentaires du narrateur, le personnage et les dessins sont très BD... C'est plus un dessin animé qu'un film.

PC - C'est un dessin animé, mais le dessin animé fait partie du cinéma. La BD, c'est plus basé sur des vignettes, là, il y a de l'animation, tout bouge à l'intérieur, c'est plus du dessin animé. C'est notre but: dans un an, peut-être qu'on aura des CDI (Compact Disc Interactif, NDLR), des CD Rom, on pourra faire quelque chose qui se rapproche beaucoup plus du cinéma, dans deux trois ans on aura peut-être des équipes qui iront avec des caméras tourner des séquences, à partir de là on fera des montages informatiques, et ce sera vraiment du cinéma.

JOY - Pour écrire un soft, il faudra trois ans. Tu commences à développer sinon à loucher sur les matériels en question?

PC - Non, pas encore. J'ai pas de CDI.

JOY - Tu n'as pas contacté de mecs qui en fabriquent en disant que tu es développeur?

PC - Si, Delphine a contacté les gens du CDI. On ne se lance pas encore tout à fait, on veut voir ce que ça donne, mais dès qu'on y croira, dès que le hardware sera disponible...



POUR PIRATER UN CD D'UN GIGA, IL FAUT LE TRANFERER SUR UNE TONNE DE DISQUETTES...

JOY - En laissant tomber la micro actuelle?

PC - Non, on fera ST, Amiga, CDI, et quand le CDI deviendra prioritaire, on fera CDI, puis ST et Amiga, et puis uniquement CDI un jour. Mais pour l'instant, c'est simplement un standard en plus. Ce qui nous intéresse, c'est de pouvoir aller plus loin. On est quand même une société obligée de vivre, on doit suivre les contraintes du marché. Si le CDI fonctionne bien, y a pas de raisons pour qu'on passe à côté, il y a plus de possibilités, plus d'ouverture. Mais si c'est juste une mode, ça ne sert à rien. Les gens qui se sont lancés sur l'Archimède, hein... C'est pas très intéressant pour l'instant. J'aimerais bien pouvoir programmer dessus, mais tant qu'il y aura peu de machines sur le marché...

JOY - Un nouveau standard, autre chose que le ST et l'Amiga, sur un plan commercial, ça te semble nécessaire? Ca ne te gênerait pas d'avoir à faire encore une adaptation, encore un packaging différent, peut-être avec des CD au lieu des disquettes?

PC - Je préfère, le CD! Parce que ça permet de lutter contre le piratage. Quand tu as un Giga-octet sur un CD, si tu veux le pirater, il faut que tu le transfères sur une tonne de disquettes, c'est impensable. Ca reviendra moins cher de faire des jeux sur CD que sur disquette. Les prix ont chuté grâce au CD musical, on a donc une possibilité de répondre à la demande beaucoup plus facilement. Ça serait un point intéressant.

JOY - Tu as mis combien de temps à programmer les Voyageurs du Temps?

PC - Ca correspond à six mois de travail dont quatre mois pour le traducteur, et quatre mois à cheval pour le jeu lui-même. Ça a été assez court, mais d'un autre côté je n'aurais pas pu le faire si je n'avais pas fait d'arcade avant. L'arcade a été vachement importante, les routines de Space Harrier et de Bio Challenge m'ont beaucoup servi, parce que c'est une approche différente de ce qui se fait dans les jeux d'aventure. Quand j'ai décidé d'attaquer le jeu d'aventure, je me suis dit: pourquoi ne pas mettre de l'animation, des personnages qui bougent vraiment? J'étais choqué quand j'ai vu les Sierra, par ce manque d'utilisation du potentiel de la machine, d'une part, et ce rejet des nouvelles techniques de programmation qui font qu'on peut faire un jeu comme Shadow of the Beast sur Amiga, par exemple. Ça, c'est quelque chose que je voudrais mettre dans des jeux d'aventure, on néglige trop cet aspect-là, il y a l'aspect aventure mais il y a aussi l'aspect visuel, on est toujours à l'affût de techniques plus intéressantes, qui permettent d'afficher des choses plus vite, parce que ça permet de mettre plus de choses.

JOY - Tu programmes en quoi?

PC - En C et en assembleur. Aztec C sur Amiga, et Megamax sur Atari. Le système est développé sur Atari, porté sur Amiga, je rajoute des musiques et des sons et je retransfère à l'Atari.

JOY - Tu as commencé sur quel ordinateur, il y a combien de temps?

PC - J'ai fait un IUT

d'informatique, au départ, j'ai travaillé sur un IBM 360, ensuite j'ai fait un peu de PC dans une boîte, en même temps j'ai eu l'Oric (sur lequel Eric Chahi avait fait Doggy, d'ailleurs), ensuite un Commodore 64, j'ai même eu un Newbrain et un Jupiter Ace. J'ai programmé en Forth!



JE NE RENTRE PAS DANS LE DEBAT ST-AMIGA. SI LE PC VGA SE REPAND, ÇA M'INTERESSE.

JOY - T'as quand même pas eu un Mémotech 512???

PC - Si! (rires). Et puis la révélation ça a été le ST. J'ai été un des premiers à en avoir un, je l'ai payé très cher, il n'y avait que Neochrome, et je n'avais pas de moniteur couleur, mais c'était bien. C'est là que j'ai décidé de me lancer dans la programmation. J'ai d'abord fait un jeu qui s'appelle Phoenix, chez Ere, ensuite Tonic Tile chez D3M, Space Harrier, Bio Challenge...

JOY - Qu'est-ce que tu penses de l'opération Bouton Blanc?

PC - C'est très bien.

JOY - Tu en portes?

PC - Non, je ne suis pas médiatique. C'est bien pour les gens qui passent à la télé. Ça rappelle le but de l'opération, mais je vais pas le porter dans la rue, les gens n'en ont rien à foutre.

JOY - Ta machine préférée?

PC - Le ST et l'Amiga. La machine elle-même ne m'intéresse pas, c'est ce qu'on peut faire avec qui m'intéresse. Si demain le PC VGA se répand, avec 256 couleurs, et qu'on peut faire des trucs super, ça m'intéresse. J'ai pas de machine préférée, je rentre pas dans le débat ST-Amiga.

JOY - Quel sont tes jeux préférés?

PC - Sans problème, tous les Sierra-On-Line. Leisure Suit Larry II, Space Quest, King Quest je commence à m'en lasser un petit peu, mais Sierra est la boîte qui m'intéresse le plus.



AAHHH, LODE RUNNER...

JOY - Quel est le premier jeu qui t'ait marqué? Toutes bécanes confondues? Quel a été le déclic?

PC - Je sais pas. Un jeu qui m'a impressionné à l'époque, c'était Star Wars, en fil de fer. Mais je ne m'intéressais pas au plan technique, je trouvais ça impressionnant, c'est tout. Il y a eu les séries Dragon's Lair. Il y a eu beaucoup de jeux, en fait. A l'époque j'étais étudiant à Orsay, et je fréquentais le club micro de l'école, après et même pendant les heures de cours, et c'était l'Apple, à l'époque. Sorcellerie était bien. Lode Runner... (soupirs émus: Ahhh... Lode Runner...). Elite, aussi, énormément.

JOY - Tu joues en arcade? A quoi?

PC - Ca m'arrive. Le dernier, c'était Galaxy Force.

JOY - Tu lis des BD, tu regardes la télé, tu vas au cinéma?

PC - Je regarde la télé. Je vais de temps en temps au cinéma, mais rarement. Je regarde surtout les films à la télé, sur Canal Plus. J'ai le câble, même. MTV, c'est super. Des BD, jamais. Ça fait dix ans que j'en ai pas lu. Mais je lis beaucoup de bouquins: Stephen King, Asimov, les Dune de Frank Herbert, c'est très SF...

JOY - Qu'est ce que tu penses des consoles de jeu?

PC - Je ne les ai pas essayées. Le problème, avec la PC Engine par exemple, c'est que c'est très difficile d'accès à des développeurs français. Mais si on pouvait, on se jetterait dessus. Une bécane qui permet d'afficher 256 couleurs à l'écran, c'est quelque chose de fabuleux. En plus, le marché est important. Mais qu'un petit français aille voir les japonais, il se fait rire au nez. On a déjà essayé. Pour l'instant, c'est bloqué.

JOY - Si tu te lances là-dessus, ça veut dire que d'ici deux ans, quand tu développeras un jeu, il faudra le faire sur ST, Amiga, Nec, Lynx, Sega, et CDI. Ca te dérange pas?

PC - Non.

JOY - C'est ta femme qui va pas être contente.

PC - Tu parles: c'est elle qui teste!

JOY - Qu'est-ce qui t'a demandé le plus de boulot dans les Voyageurs du Temps?

PC - Le plus stressant, ça a été de faire une version STE avec de la musique digitalisée. Ca a dû être fait très rapidement. Et puis c'était la déception. Le chip sonore du STE, hein... Ils avaient annoncé tellement de choses...



LES SOLOS QUI TUENT DE DAVE GILMOUR

JOY - Tes autres hobbies? La bouffe? La musique?

PC - La musique, oui.

JOY - Qu'est-ce que tu écoutes?

PC - Jean Baudlot, la musique des Voyageurs du Temps, en vente partout! Ricky Lee Jones, tout ce qui est un peu jazz-rock, des choses calmes, Supertramp... AC/DC, quand j'étais jeune. Dire Straits, Pink Floyd pour Dave Gilmour, les solos qui tuent. Ça m'a passionné, la musique, j'ai pris des cours de guitare pendant dix ans. Mais en ce moment, je n'ai pas le temps, la micro prend trop de temps. Je sors très peu.

JOY - Tu sais ce qui se passe dans le monde, quand même, Berlin?

PC - Oui, je suis les actualités.

JOY - Et la bouffe? Tu es capable d'aller dépenser 500 balles dans un bon restau?

PC - Oui, sans problème. 1000 balles, même.

JOY - Ton plat préféré?

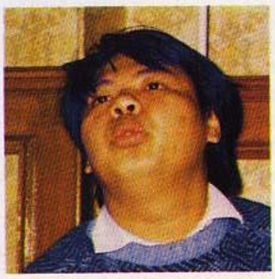
PC - La langouste grillée.

JOY - Tu n'as pas utilisé les routines de scrolling intégrées, le blitter?

PC - Non. Par contre, dans le prochain Cinématique, je l'utiliserai. Parce que ça, c'est bien fait. Les versions STE seront un peu mieux. Je vais essayer d'exploiter au maximum.

JOY - Il y aura une suite aux Voyageurs du Temps?

PC - Peut-être. Il y a de fortes chances qu'il y ait une suite, et ça m'intéresserait de le faire, mais pas avant septembre 90. Là, on est en train de préparer une aventure qui se passe sur un bateau, une énigme policière, dans laquelle les personnages pourront bouger, un peu comme dans Little Computer People, sauf que là il y en a quinze qui



IL FAUDRA DEVELOPPER SUR ST, AMIGA, NEC, LYNX, SEGA, ET CDI...

le grand zoo

bougent en même temps. Tu pourras te balader, parler aux personnages, et eux ont leur propre personnalité. Je pense que ça sera intéressant. On pourra poser des questions, mais pas avec des phrases pré-définies, comme dans Indy. Il faudra choisir son sujet...

JOY - Ça ressemble à Mortevielle, non?

PC - Oui, sauf que là, seuls les thèmes que tu connais seront disponibles. Tu ne pourras parler que de ce dont tu as une idée. La gestion des thèmes est dynamique.

JOY - Tu préfères les jeux d'arcade ou les jeux d'aventure?

PC - Les jeux d'aventure, j'aime bien qu'on m'emmène loin, et puis je peux jouer avec ma femme. Avec un jeu d'arcade, c'est plus difficile.

JOY - Tu as quel âge?

PC - 25 ans.

JOY - Y a-t-il des gens dans la micro avec qui tu aimerais bosser?

PC - Oui: Sierra. S'ils m'appellent, j'y vais. Sega, aussi. Au niveau graphiste, il y a Dominique Sablon, celui qui a fait les dessins de Maupiti Island, et le type qui a fait B.A.T., et pour la programmation, peut-être les Bitmap Brothers... Mais ce sont les grosses boîtes qui m'attirent le plus.

JOY - Ca ne te ferait pas peur de bosser dans une grosse structure, 9 heures midi 2 heures 6 heures?

PC - Non, pas du tout, c'est le résultat qui m'intéresse.



LES JEUX DE L'AVENIR SERONT FAITS PAR DES EQUIPES ENORMES.

JOY - Les deux prochains jeux dont tu parlais, tu as des dates de sortie?

PC - A partir de février. Il y a l'enquête sur le bateau, et puis un jeu d'espionnage qui ressemble aux Voyageurs, on sera quatre à travailler dessus, deux programmeurs et deux graphistes. J'espère un jour avoir de grosses équipes. Quand on est seul, on est un peu trop cloisonné, c'est bien de pouvoir discuter, d'avoir d'autres avis. C'est pour ça que je voudrais voir comment fonctionne Sega, un staff complet, complètement pro. On ne peut pas tout faire seul. Les gros jeux de l'avenir seront fait par des équipes énormes, avec une armée de testeurs qui vérifieront les moindres détails...

JOY - L'informatique, ça rapporte?

PC - Pas vraiment, non. Quand un jeu se vend vraiment bien, ça rapporte, c'est normal. Mais par rapport à un musicien, par exemple, c'est nul. C'est pas une mine d'or. Mais ça le deviendra peut-être. C'est un marché qui va s'ouvrir. Mais on se rapproche petit à petit de la structure du cinéma, par exemple: il y a un an, les équipes n'existaient pas. Aujourd'hui, il y a au moins un programmeur et un graphiste. Pour un jeu d'un Giga-octet, on ne peut même pas envisager de le faire seul.



SEGA UTILISE DES PSYCHOLOGUES POUR CONCEVOIR DES JEUX...

JOY - Tu utilises ta bécane pour autre chose que des jeux?

PC - Non, pas vraiment. J'ai fait de la gestion dans une boîte pendant un an, alors les utilitaires, non. Un ordinateur, ça ne sert à rien, au niveau familial, à part jouer. Traitement de textes, peut-être, mais je ne pense pas qu'il y ait beaucoup de gens qui travaillent avec un micro.

JOY - Si tu devais faire un stage de recyclage, par exemple, comme dans l'Education, tu choisirais quel sujet?

PC - Aller voir Sierra et Sega. S'ils me le proposent, j'accepte. Je voudrais voir comment un programmeur qui arrive là-dedans est pris en charge. Est-ce qu'il y a un chef de projet qui dit: aujourd'hui, tu fais telle routine, ou est-ce qu'ils se débrouillent seul... On dit que Sega utilise des psychologues pour concevoir des jeux. A côté, on est des amateurs.

JOY - Tu parles, les psychologues, c'est pour les programmeurs. Est-ce que tu crois que les mecs qui bossent dans une telle usine ont l'impression de faire œuvre de créativité?

PC - Je ne sais pas, c'est pour ça que j'aimerais aller voir. C'est peut-être pas les plus créatifs, individuellement, mais le résultat est là. Et les mecs de Sierra, est-ce qu'ils ont une approche uniquement marketing, ou une approche d'auteurs?

JOY - Tu t'impliques dans le monde micro?

PC - Non, je n'ai pas le temps. Je ne suis même pas recensé comme développeur chez Atari, je ne vais pas aux réunions, aux shows... Je travaille, c'est tout. Tout le temps. J'ai des délais, mais pas d'horaires. Pour l'instant, ça me va. Peut-être que je plaquerai tout un jour, j'arrêterai de programmer.

JOY - Pour quoi faire?

PC - Pour m'occuper de la conception plutôt que de la programmation. Trouver des gens, s'intéresser aux nouvelles machines, voir ça un peu du dehors... Je crois que c'est ce qu'aimeraient tous les programmeurs.

JOY - Tu veux créer une structure à la Sega, en somme.

PC - Disons un pool de programmeurs efficaces, motivés et responsables d'eux-mêmes.

JOY - On peut passer la solution des Voyageurs du temps?

PC - Oh, pas tout de suite! Mais vous pouvez passer des indices, par exemple.

JOY - De toutes façons, on n'a jamais passé une solution complète. C'est toujours à suivre.

(Madame Cuisset entre dans la pièce:)

MC - Et au fait, à propos de solution complète, Gold Rush? Je suis coincée en haut de l'échelle et vous



DANS LE PROCHAIN JEU, IL FAUDRA GRATTER...

deviez passer la suite cette semaine, qu'est-ce que je fais?

JOY - Il faut attendre encore un peu! Mais, c'est vrai, pourquoi vous ne faites pas comme Magnetic Scrolls, mettre des indices codés dans la doc?

PC - On va le faire, normalement, pour le prochain jeu, il faudra gratter. Je voulais le faire pour les Voyageurs du Temps, mais on n'a pas eu le temps. Mais c'est important de garantir au client qu'il pourra aller jusqu'au bout. On va probablement faire une Hotline, pour que les gens puissent poser des questions.

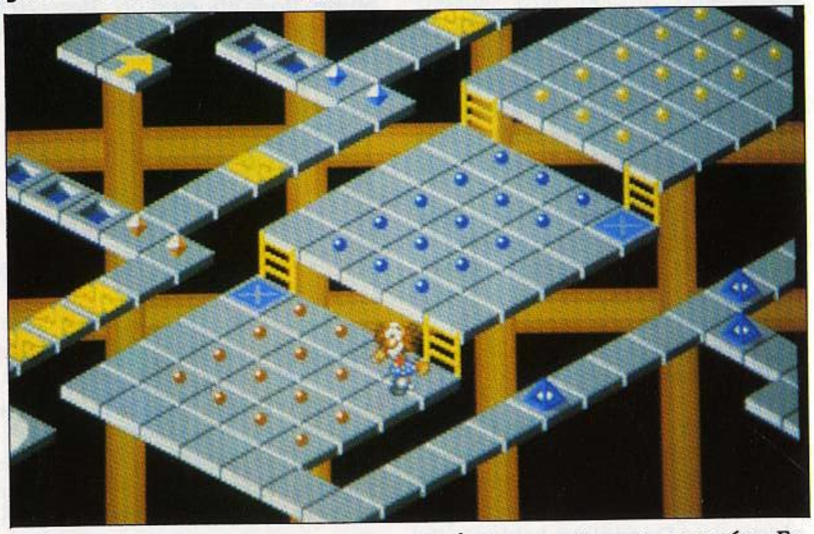
JOY - Bonne idée. Bon, l'interview est terminée. Qu'est-ce que tu vas faire, là tout de suite?

PC - Retourner sur mon clavier!

previews

Clown O Mania

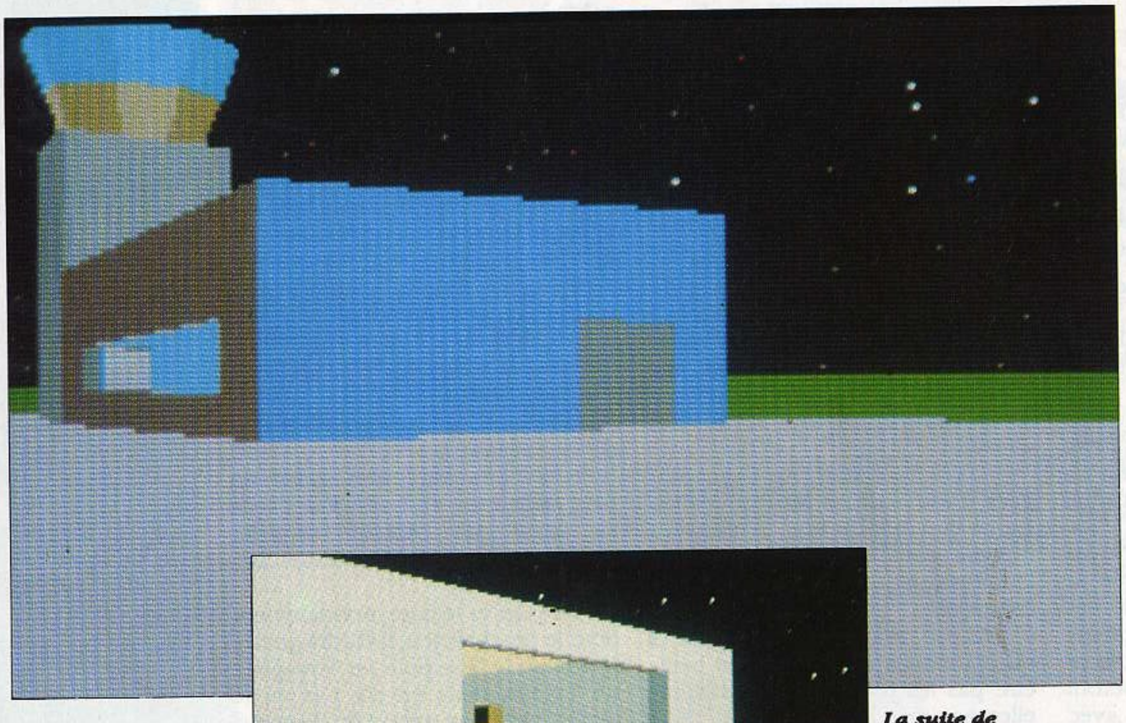
Edité par Star Byte • Standard Amiga

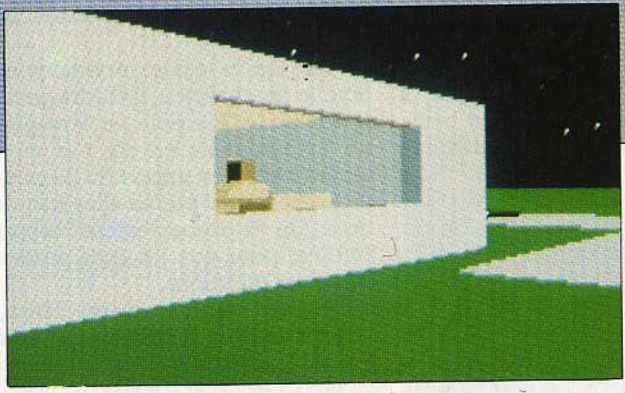


Reprenant un peu le thème du célébrissime pac-man, Clown-O-Mania est un jeu de labyrinthe. Pour s'échapper de ce dédale et des affreux monstres qui lui courent après, notre petit clown doit semer des barrières (sous forme de triangle), pour arrêter ses poursuivants. Chemin faisant, il doit également récupérer des pastilles vertes disséminées tout au long de son parcours, ce qui lui permettra de gagner un maximum de points. Certaines de ces pastilles lui permettront de gagner de la vitesse (ce qui est souvent assez utile) et d'autres lui feront changer d'univers. Ce jeu se déroule selon un scrolling multi-directionnel (sur deux plans) d'une bonne facture et est accompagné d'une musique excellente allant parfaitement avec le rythme endiablé des parties qui s'enchaînent à toute vitesse. Le thème de ce jeu n'est pas franchement nouveau. Mais la réalisation qui nous est proposée ici est techniquement assez poussée. En conclusion le concept de Clown-O-Mania n'est pas des plus originaux, mais la réalisation lui permettra d'être un jeu attrayant. A suivre ....

Damoclès

Edité par Novagen Sofware Standard ST





La suite de MERCENARY et pas moins de 30 cités à explorer.

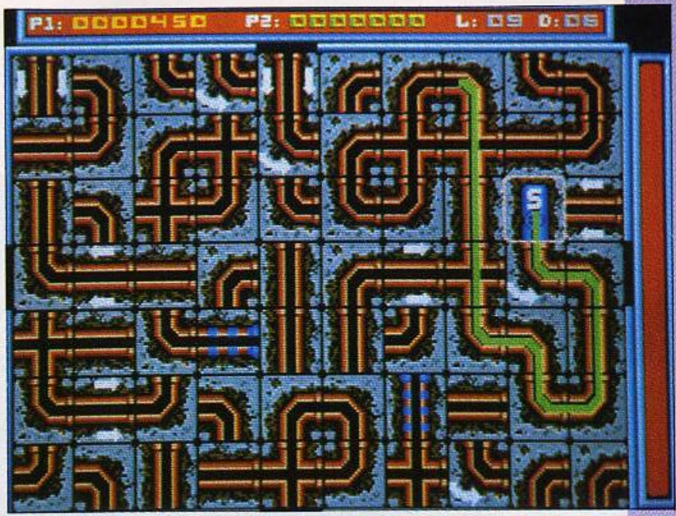
Damocles c'est d'une part la suite de Mercenary, et d'autre part c'est une comète que vous êtes chargé d'intercepter le plus rapidement possible ; avant qu'elle ne s'écrase sur Eris, une des neuf planètes du système solaire Gamma. Point. Vous n'avez que quelques heures pour explorer les trente cités dispersées sur les neuf planètes, sans vous poser inutilement sur l'une des dix-neuf lunes du système. Dans ces cités, vous pouvez assouvir vos besoins de pillage (n'oublions pas que vous êtes un ancien mercenaire), vous faire pas mal de pognon et vous balader dans de nombreuses bâtisses, afin de trouver les éléments nécessaires à l'interception de la comète. L'ordinateur de bord (de votre vaisseau), qui sera toujours à vos côtés tel un fidèle clébard, vous sera un utile compagnon, vous décrivant plus ou moins ce que vous voyez, vous indiquant votre position et vous annonçant que vous êtes viré le cas échéant. Fidèle quoi. Pour les amateurs de 3D, un événement; pour les autres, une découverte!

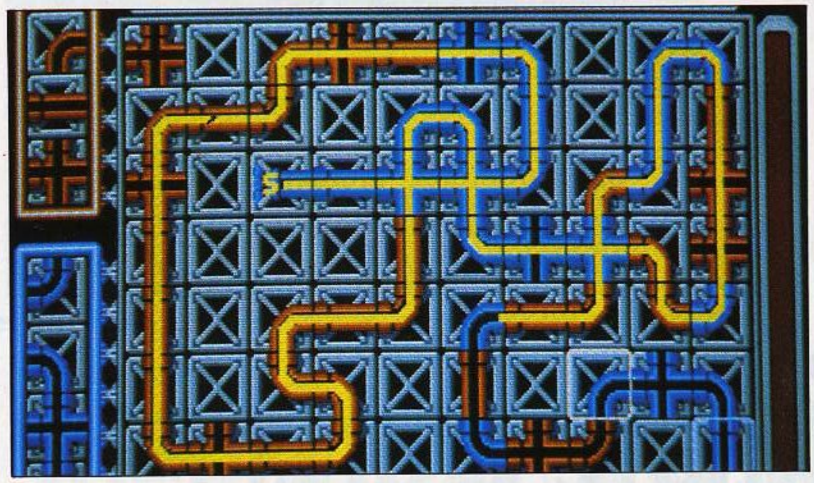
Pipedreams

Edité par Lucasfilm
Standards : ST et Amiga

L'avantage avec les jeux sur ordinateur, c'est qu'on peut vraiment tout apprendre, dans n'importe quel domaine. Par exemple, avec Pipedreams, vous allez pouvoir vous initier à la plomberie. C'est chouette hein? Ca se présente sous forme d'un tableau quadrillé, où l'ordinateur place un robinet. A gauche de l'écran, vous avez des formes de tuyaux qui défilent, que vous devez installer sur votre grille afin de donner à l'eau le plus long trajet possible. Vous installerez systématiquement le dernier bout de tuyau de la colonne, et le fait de voir quatre bouts à l'avance, vous permet de faire une ébauche de plan. Avant l'écoulement de l'eau, vous avez quelques secondes pour imaginer vite fait un circuit à construire. Puis la flotte arrive. Tant que vous installez les bons morceaux de tuyaux à la sortie du robinet, l'eau avance sans problème, jusqu'à ce que, pris de panique, vous n'arrivez plus à installer les bons morceaux, vous cliquez plusieurs fois le même pour le faire changer de forme, il fait un coude ou il faut pas, l'eau arrive, vite, vous n'avez pas les bons morceaux et puis tsoin tsoin, l'eau est bloquée, elle ne peut pas aller plus loin. Tous les morceaux de tuyaux en trop disparaissent, vous enlevant autant de points. C'est simple, c'est rigolo, c'est intelligent: que demander de plus?

C'est simple, c'est rigolo, c'est intelligent.



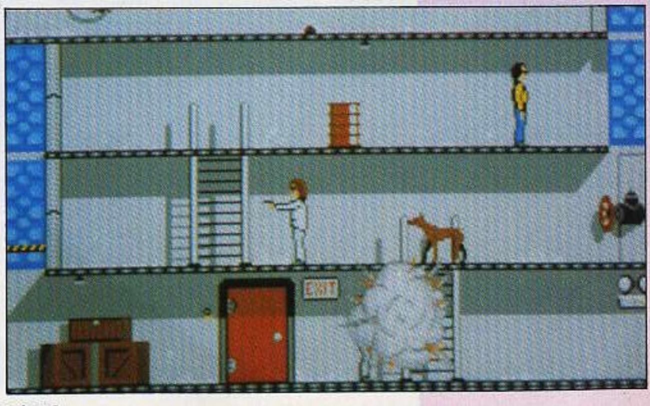


Miami Vice

Editeur Capstone • Standard : ST



Faut-il encore vous parler de Miami Vice (ou deux flics amis amis), ou pas? Je pense que ce n'est pas la peine qui ne connait pas ces deux flics conduisant une Testa Rossa tous les Jeudis soir sur une chaîne que je ne citerais pas. Aloorrs qui ! personne, c'est bien ce qui je pensais. Ce n'est donc pas la peine d'épiloguer sur l'ami Crockett et l'ami Tubbs. Seulement ici, ce n'est pas la même affaire car grâce à Capstone nous y avons droit même sur nos moniteurs (comme quoi les virus...). L'histoire est des plus recherchée, comme vous allez vous en rendre compte, puisque qu'il sagit de démenteler un réseau de trafiquants de drogue (quelle originalité). D'après ce qu'on a pu voir à partir d'une préversion, le jeu ne semble pas extraordinaire et la seule originalité réside dans le fait que l'on dirige les deux Flics l'un après l'autre et à tour de rôle sur l'écran. Le graphisme est un peu mièvre et la musique également, mais rappellons tout de même que ce n'est qu'une préversion prenons notre mal en patience et attendons un peu.



previews

Beverly Hills Cop

Edité par Paramount Pictures • Standard ST



Hey, maille brozer, ça te dirait de jouer les blacks? C'est yeah! Tu vas prendre la peau (black donc) d'Eddy Murphy, son flingue, sa trempe, et tu vas nous liquider toute cette racaille qui grouille dans notre jolie ville de millionnaires. Ne vous méprenez pas: c'est pas fastoche de prendre le rôle d'un flic comme Murphy. Il vous faudra faire des poursuites en bagnoles avec largage de caisses d'un camion pour vous planter; aussi jouer les cow-boys dans un entrepôt louche et malfamé; et bien entendu vous devrez refaire la fameuse scène du film: mitraillage dans le jardin d'une superbe villa de Berverly Hills. Un jeu qui risque de bouger pas mal, avec des graphismes réussis. Vous trouverez certainement votre compte dans l'une de ces trois séquences, ou les trois grandes familles de jeu sont réunies: simulation pour la poursuite en bagnole, 2D avec un scrolling multidirectionnel pour la baston dans l'entrepôt, et scène vue en plongée pour le carnage dans la villa. Un jeu complet en somme.

Kaaa

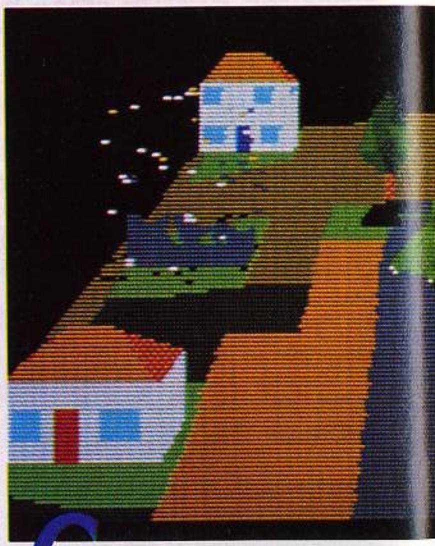
Ultimate Darts

Edité par Gremlins Standard ST

Vous avez reçu, comme cadeau d'anniversaire, un micro-ordinateur. Ca coûte cher, ça offre d'infinies possibilité de jeux, mais voilà: ce que vous aimez par dessus tout, c'est les fléchettes. Jusque là c'était ennuyeux: vous ne vouliez pas prendre le risque de vexer les personnes ayant acheter l'ordinateur en vous procurant un bête jeu de fléchettes à vingt balles. C'était sans compter avec Gremlin, qui va sortir, tenez-vous bien, un jeu de fléchettes sur micro. Mais comment ont-ils fait? C'est très simple. Ou plutôt c'est très compliqué, vu que toute la simplicité du jeu de fléchettes, qui fait d'ailleurs son charme, disparaît évidemment avec cette version. Mais toutefois, pour les vrais amateurs de ce sport de café irlandais, on peut y trouver quelque chose d'intéressant: choisissez une démonstration par un vrai champion de fléchettes, jouez à deux ou tout seul contre l'ordinateur, choisissez votre cible etc. Mais vous brûlez d'envie de savoir comment ils ont procédé pour faire comme si on lançait la fléchette sur la cible: hé bien, vous balancez votre souris dans l'écran et le programme repère les fêlures de votre moniteur. Non, je déconne. En fait votre fléchette se trouve sur la cible (dont la moitié prend déjà tout l'écran), elle tremble comme si vous aviez choper la maladie de Parkinson (glglglglgl), vous la placez (avec votre souris) à peu près là où vous voulez qu'elle aille. Et vous cliquez. Evidemment, vu qu'elle n'arrête pas de gigoter, elle ne se plante par exactement là où vous le vouliez, et c'est le seul truc qu'ils ont trouvé pour simuler le tir. Bof. C'est très beau, bien réaliste, très complet pour tout ce qui est des règles, tournois, mise au point etc, mais pas franchement amusant à jouer.



Kaaa

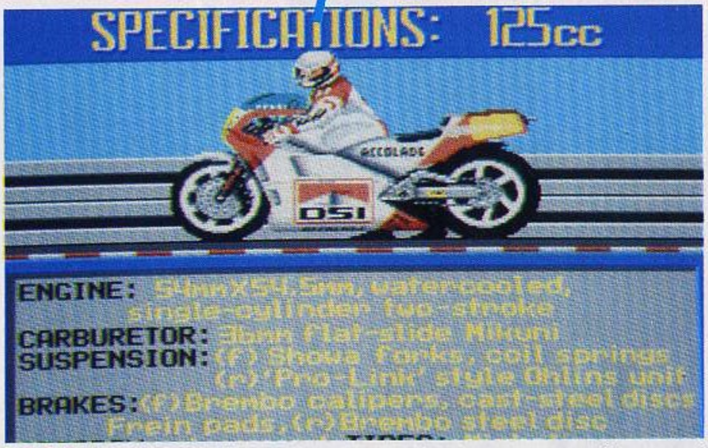


Conquer

Un sympathique système de combat en 3D, où vous dirigez un char sur des champs, des routes de campagnes et des villages. A grands coups de canons vous devez détruire les autres tanks sillonnant les alentours. A l'écran, vous voyez le terrain où vous évoluez comme un mouchoir soutenu dans l'air: un carré de champ et de routes vus en perspective avec l'impression d'ondulation selon la géographie du sol. Votre petit tank est dessus, et il avance tranquille en laissant derrière lui des grosses trainées de terre labourée. C'est t'y pas scandaleux toud'même! Pour les amateurs de 3D c'est une

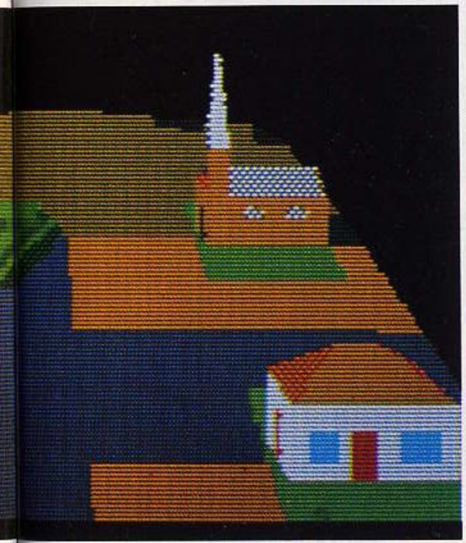
Grand Prix Cycle

Edité par Accolade
Standard Amiga



Et voici une nouvelle course de moto pour Amiga. Après une longue période d'attente fébrile pour les jeux de course en tout genre, voici que maintenant, ils fleurissent tous sur Amiga, un peu attirés par cette bécane, comme les mouches par une paté de m... (mais arrêtons ici nos élucubrations, car nous nous égarons quelque peu!). Grand prix cycle est donc une course de moto, si vous ne l'aviez pas déjà compris. Dès le départ vous avez le choix entre tout un tas de circuits dans tous les pays du monde (France, USA, Australie, Allemagne etc....). Ensuite, il s'agit de vous sélectionner pour la course en elle-même, grâce aux qualifications. Si votre temps est suffisamment bon, à vous la Pole Position, sinon bonjour la galère car vous aurez tous les concurrents à dépasser, est cette phase de jeu n'est pas réellemnt évidente. Alors vous savez ce qu'il vous reste à faire... Côté réalisme Super Cycle est assez bien rendu, vous vous retrouvez sur le siège de la moto et vous ne voyez que le guidon dans le bas de l'écran, tout le reste est réservé à la piste, aux décors et à vos divers adversaires. Le graphisme et l'animation sont bien rendus, ainsi que l'impression de vitesse. Voilà un jeu qui devra être suivi avec le plus grand interêt lors de sa sortie, et qui pourra peut être supplanter l'insupplantable Super Hang On...

Destroy



ror

Edité par Rainbow Arts • Standard ST

pièce en plus pour votre collection; pas une perle mais certainement assez intéressant sur le plan technique pour vous interpeller quelque part. Pour jouer, il me semble qu'il n'y a pas assez de précision dans le graphisme, il arrive fréquemment que le terrain vous coupe la vue de votre char. C'est immoral. Mis à part ceci, le jeu reste très performant quant à la stratégie. Et puis vous devez casser du Russe, et comme on vous l'a appris dans les films amerloques, c'est eux les méchants. God save the Americans and the chewing gum.

Kaaa

Speedboat Assassin

Edité par Virgin Mastertronic
Standards ST-Amiga

Au volant d'un hord-bord hyper-rapide et vu de dos, vous allez devoir passer dans un couloir de bombes rouges extrêmement sensibles. C'est minuté et c'est dangereux, vous explosez avec une facilité déconcertante. Après cette première épreuve, Manathan en face vous, vous devrez éviter des zodiacs fonçant droit sur vous, des missiles, des poteaux qu'on se demande ce qu'ils foutent là, des bombes etc.

On prend Off Shore Warrior, on le mélange avec Live "n" Let Die, et on obtient un Speedboat sympathique à jouer mais pas nouveaux. Ceci dit il est rapide, bien foutu, l'animation est même très bonne; le bateau lève le nez quand on le pousse à fond. Allez, les décors aussi sont pas mal avec les immeubles au lointain. Dans l'ensemble un bon soft, rapide et agréable à jouer.





Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

TRUCS... POKES... ASTUCES... PLANS... SOLUCES... ARGH !...

JEUX... CRACK

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400F POUR UN PLAN

300F POUR UNE SOLUTION

200F POUR UN LISTING

50F POUR UN TRUC

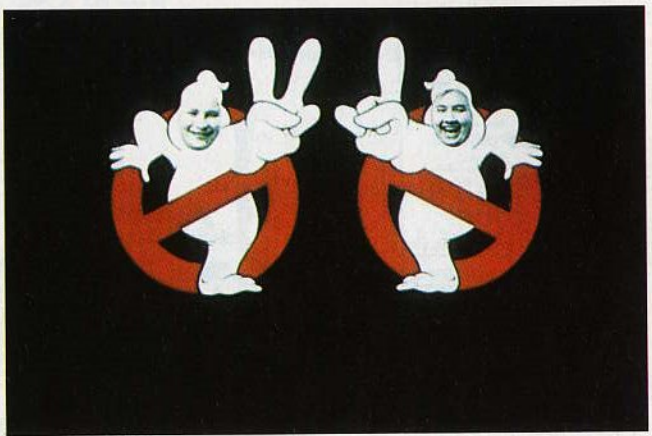
Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES ***inédits*** pour des Jeux ou des softs, quel que soit votre ordinateur et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque !!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre ordinateur.

JOYSTICK
Jeux Crack
177 rue Saint-Honoré
75001 Paris

Alors les mecs, zettes épaté de notre MEGA SURPRISE ???
Plus de 200 trucs en un numéro! Vous avez déjà vu çà??!

On vous a sélectionné les meilleurs patchs, pokes, listings. On vous a même donné la façon de bidouiller pour chaque standard.

On remercie tous ceux qui se sont défoncés et qui nous ont envoyé des tonnes de bidouilles. Vous êtes supers! Au fait, tant qu'on y pense : Les mecs qui s'amusent à découper ou recopier les bidouilles de nos confrères, pour recevoir un chèque, n'ont rien compris. Eh oui... on ne publie que les bidouilles inédites. Donc vous devez nous envoyer uniquement vos propres créations (rien qu'à vous) et uniquement si elles sont inédites. Alors, plus une minute à perdre, les premières arrivées seront publiées. Et si vous avez un minitel, Tapez 3615 JOYSTICK ! Vous pourrez nous laisser directement vos bidouilles (*POK) et consulter aussi l'index des 2000 trucs déjà parus dans JOYSTICK Hebdo. Ça peut servir à ne pas nous envoyer des trucs déjà publiés, et à commander les anciens numéros que vous avez loupés !!!



On espère que vous avez tous demandé au Père Noël un abonnement à JOYSTICK.

Et si nous nous envoyiez un cadeau ??? En voilà une idée qu'elle est bonne !!! On vous rappelle l'adresse pour les chocolats (au lait parce que le chocolat noir et DANBOSS, ça fait 4), marrons glacés et plein de bonnes choses (héhéhé):

JOYSTICK
JOYEUX NOEL DANBISS
et DANBOSS
177 Rue Saint Honoré
75001 PARIS

(Merci les pokains, on bave d'avance!!!)

JOYEUX NOEL et une BONNE ANNEE à tous. On vous donne rencard à la même heure le 20 Janvier.

UN SUPER JACK'S POKE DE 8800 F

ROUSSEAU (1450 F) · ZERBIB (1400F) ORVAL (800 F) · LUCAS (600 F) SIMOES (550 F.) · LAURENT (350 F.) DESBUISSONS, MIGNOTTE (300 F. à chacun) · BOTTON, DE MANET, LONG, MAISONNEUVE, NADE, SILIEC, SKANE (200 F. à chacun) · DULKO, SIMONIN (150 F. à chacun) · CARTEL, CHARBIT, DELEYE, DESTROY, JEFF, VILLEMIN (100 F. à chacun) · ANCEL, ANGERAND, BOUTAVANT, BOZELE, BRAUD, CARRASCO ,DARMON, DEVAUX, FOURCAULT, GERARD, GRAS, JESENBERGER, LAGREZE, RISCHEBE, ROQUIER (50 F. à chacun)

PETIT GUIDE DES ERREURS POSSIBLES AVEC LES LISTINGS

-UNEXPECTED NEXT : Une instruction NEXT a été rencontrée par l'ordinateur sans l'instruction FOR préalable. La variable suivant NEXT ne correspond pas à celle de l'instruction FOR. Vérifiez bien par rapport au listing original.

-SYNTAX ERROR : L'ordinateur ne comprend pas une instruction du programme ... Vérifiez bien par rapport au listing original.

-DATA EXHAUSTED: Une instruction READ a essayé de lire une ligne de DATA incomplète. Vérifiez votre nombre de datas, leur valeur n'est pas en cause.

-TYPE MISMATCH : La valeur d'un des DATAS n'est pas valable. Vérifiez que vous n'avez pas confondu les O avec les Ø ou les I et les 1 par exemple. Si les DATAS sont en décimal, vérifiez que vous n'avez pas glissé une valeur hexadécimale dedans.

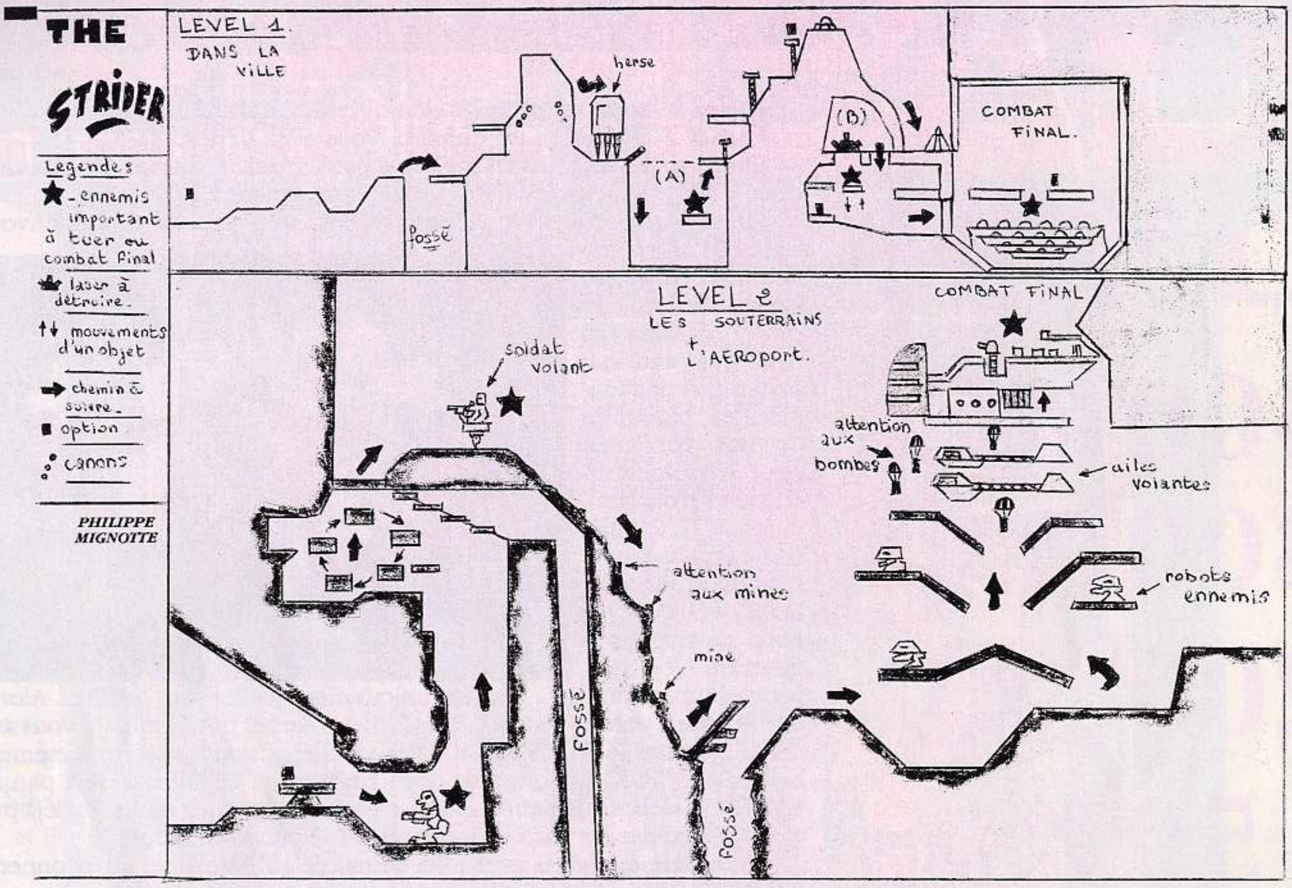
QUELQUES EXPLICATIONS GENERALES

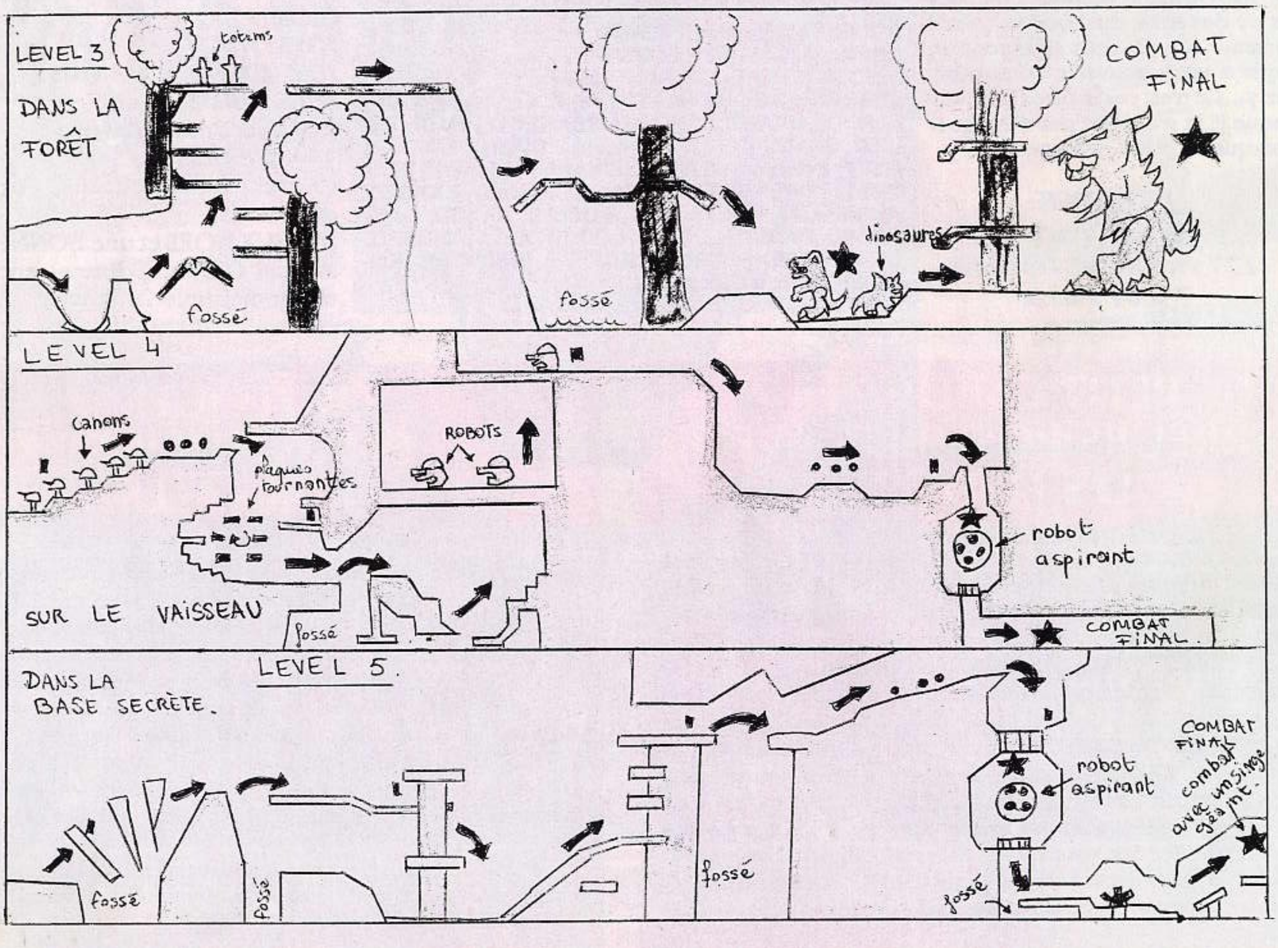
EDITEUR DE SECTEUR : Un éditeur de secteur est un utilitaire permettant de visualiser à l'écran le contenu d'une disquette et éventuellement de le modifier. Cet utilitaire sert, entre autres, à mettre des vies infinies à un jeu grâce à nos patchs.

PATCH : Un patch est une chaîne hexadécimale à rechercher et à remplacer (avec un éditeur de secteur) par une autre qui vous donnera des vies infinies ainsi que d'autres surprises.

LISTING: Un listing est un programme permettant (en ce qui concerne la rubrique Jeux...Crack) de charger un jeu et de le démarrer avec vies infinies,énergie infinie,fuel infini selon les cas.

POKE : Un poke est une instruction en basic permettant de changer la valeur d'un octet de la mémoire de l'ordinateur (Ou une valeur à rentrer avec une Multiface).


THE
STRIDER
Legendes
- ennemis important à tuer au combat final
laser à détruire.
mouvements d'un objet
chemin à suivre.
option
canons
PHILIPPE MIGNOTTE
LEVEL 1.
DANS LA VILLE
herse
(A)
(B)
fossé
COMBAT FINAL.
LEVEL 2
LES SOUTERRAINS + L'AEROPORT.
COMBAT FINAL
soldat volant
attention aux bombes
ailes volantes
attention aux mines
mine
robots ennemis
fossé
fossé


LEVEL 3
DANS LA FORÊT
totems
fossé
fossé
dinosaures
COMBAT FINAL
LEVEL 4
canons
plaques tournantes
ROBOTS
robot aspirant
SUR LE VAISSEAU
fossé
COMBAT FINAL.
LEVEL 5.
DANS LA BASE SECRÈTE.
fossé
fossé
fossé
fossé
robot aspirant
COMBAT FINAL
combat avec un singe géant.

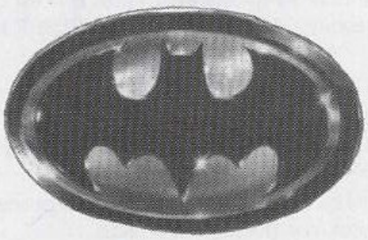
BATMAN (THE MOVIE)

La cathédrale

CPC

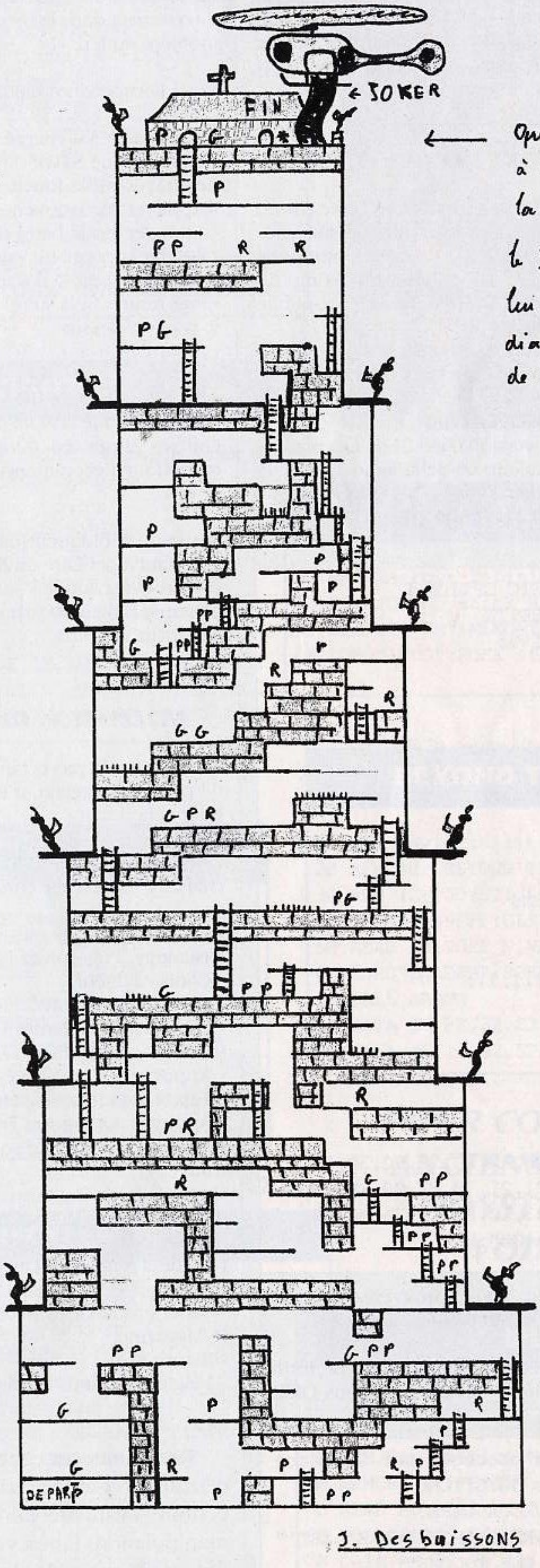
A la fin, il y aura un message :

GOTHAM city has a rest from crime. But if the forces of evil should rise again to cast a shadow on the city...



...CALL ME

Et vous recommencer au debut.



← Quand vous arriverez à l'endroit où il y a la croix (*), vous verrez le JOKER monter à l'échelle, lui tirer la batcord en diagonale ↗, il tombera de tous les étages.

R : rat enragé...

P : Pistoler (femme)

G : grenade (homme)

LEGENDE	
—	endroit où on attache la BATCORDE pour arriver de l'autre côté
—	SOL DESTRUCTIBLE
ııııııı	POINTES
☰	escalier

J. Desbuissons

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Il suffit de taper les listings publiés dans JOYSTICK et de les sauvegarder sur une cassette ou une disquette vierge en tapant 'SAVE "Nom du Programme"' (pas plus de 8 lettres pour ceux qui utilisent des disquettes sinon ça fait 'BOUM'). Pour les utiliser, mettre la disquette de jeu dans le lecteur de disquette et faire RUN, et le jeu démarrera avec les vies infinies.

COMMENT PLACER UN POKE SANS MULTIFACE

Pour ceci il vous faut un jeu possédant un loader en basic (.BAS) chose très rare de nos jours! Grâce au programme qui suit vous allez pouvoir lister le loader protégé du jeu et placer votre poke juste avant le "CALL" situé généralement à la fin du listing. Ce programme est extrait de "Clefs pour Amstrad Tome 2" et publié avec l'aimable autorisation des éditions P.S.I.
Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL &A4ØØ et le chargement commence.

NOTE IMPORTANTE:

Ce programme est proposé en version 664 - 6128. Les possesseurs de 464 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 231 en 83 (Pour tous les possesseurs de claviers 'QWERTY' remplacez tous les 'ù' du listing par des barres de CPM (enfin vous voyez ce que je veux dire !!!)

```
1Ø REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
2Ø REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
3Ø REM DANIEL MARTIN LIEGE 1985
4Ø REM
5Ø MEMORY &9FFF
6Ø CLS
7Ø INPUT"source Cassette ou Disque (C/D) ";S$
8Ø S$=UPPER$(S$)
9Ø IF s$="C" THEN ùTAPE.IN : L=Ø : GOTO 18Ø
1ØØ IF s$<>"D" THEN GOTO 6Ø
11Ø ùDISC
12Ø PRINT
13Ø INPUT "nom du fichier ";N$
14Ø L=LEN(N$)
15Ø FOR I=1 TO L
16Ø POKE &A43Ø+I,ASC(MID$(N$,I,1))
17Ø NEXT I
18Ø FOR I=&A4ØØ TO &A428
19Ø READ A$
2ØØ POKE I,VAL("&"+A$)
21Ø NEXT I
22Ø POKE &A4Ø1,L
23Ø DATA Ø6,ØØ,21,31,A4,11,ØØ,AØ,CD,77,BC,3Ø,18,C5
231 DATA 21,7Ø,Ø1,CD,83,BC,C1,21,7Ø,Ø1,Ø9,EB,21,66 83
236 DATA AE,Ø6,Ø4,73,23,72,23,1Ø,FA,CD,7A,BC,C9
24Ø CLS:PRINT "Tapez CALL &A4ØØ":NEW
```

Si le fichier cassette est trop long, vous éprouverez quelques problèmes de chargement malheureusement insolubles.

Maintenant on va être vachement cool on va vous filer un listing pour faire la même chose mais sur K7. Nous remerçions Didier VALLY pour son listing.

```
1Ø REM Lecture de programmes protégés sur Cassette
2Ø REM Par Didier VALLY pour JOYSTICK
3Ø MODE 2:?"INSEREZ LA K7 AVEC A LIRE."
4Ø ?:?"QUAND LE PROGRAMME SERA CHARGE FAIRE'LIST'"
5Ø PRINT:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
6Ø CALL &BB18:POKE &ACØ3,174:POKE &ACØ2,69
7Ø POKE &ACØ1,5Ø:LOAD"!"
```

UTILISATION DES POKES AVEC LE MULTIFACE 2

Cette petite boite noire plaquée au c.. de votre AMSTRAD CPC est en fait une petite merveille. Elle permet d'aller poker (entre autres) directement dans la mémoire de votre ordinateur à n'importe quel moment du jeu.

Voici la procédure d'utilisation .

- Une fois le jeu chargé normalement, presser le bouton magique rouge marqué STOP
- Appuyer sur la touche "T"
- Appuyer sur la touche "H"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Rentrer la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex : dans poke &53fØ,&ØØ il s'agit de 53FØ
- Puis rentrer (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : ØØ pour le poke ci-dessus
- Return
- ESCape
- Presser la touche "R"

Le tour est joué !!! Note importante : les valeurs sont à taper sur les chiffres situés en haut du clavier. Ne pas toucher au pavé numérique.Recommencer la manoeuvre autant de fois qu'il y a de pokes.

Les jeux se bloquent parfois, quand la Multiface est branchée. Il vous faut alors faire un RESET clavier avant de lancer le jeu! Et oui si vous aviez la doc vous auriez su que la MULTIFACE II est complètement invisible (ou presque !!!) si vous faites un RESET avant de lancer vos jeux.

UTILISATION DES PATCHES AVEC DISCOLOGY

Qui ne connait pas cet utilitaire très pratique qui va vous permettre de poker sauvagement toutes vos disquettes de jeu.
Pour cela il faut :

Discology, un jeu, un JOYSTICK MAGAZINE (très important) et la chaîne à rechercher correspondant à votre jeu !

Une fois que vous êtes armé, allumez votre AMSTRAD et lancez Discology. Puis suivez les instructions:
- Choisir Editeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes ØØ à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyez sur la touche "H"
- Tapez les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyez sur Return. Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale sur la disquette de jeu et va s'arrêter quand il l'aura trouvée.

Une fois la chaîne trouvée,
- Valider le menu "Courant"
- Se déplacer avec le curseur et aller à l'endroit trouvé par Discology (lors de la rencontre, Discology vous indique sa position (le numéro du secteur et le numéro de la piste))
- Taper ensuite les valeurs de remplacement comme indiqué dans le Magazine,
- Return
- Valider le menu "Ecrire"

Recommencer cette manipulation autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas de déprotéger votre disquette en écriture avant de faire la recherche. Une fois toutes les manipulations faites, votre jeu aura des vies infinies etc. Il est fortement conseillé de faire les bidouilles sur une copie de sauvegarde pour éviter tout risque de dégradation.

KNIGHT FORCE

```
1Ø REM Energie et temps infinis sur KNIGHT FORCE vers.Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø REM Dis Eric on partage l'argent que te rapportera
4Ø REM Ce jeu trop facile a bidouiller ?
5Ø OPENOUT"EH":MEMORY &7FF:CLOSEOUT:MODE 1
6Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ19:READ A$:A=VAL("&"+A$)
7Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A6,Ø
8Ø IF SUM<>18Ø9 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
9Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6:MODE Ø
1ØØ POKE &A8A7,Ø:LOAD"BOOT",&8ØØ:CALL &AØØØ
11Ø DATA 21,ØE,AØ,11,54,41,Ø1,1Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø8,AF,32
12Ø DATA 25,1B,32,AC,Ø8,32,12,ØF,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



FUTURE KNIGHT

```
1Ø REM Energie infinie sur FUTURE KNIGHT version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>29Ø3 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø CLS:CALL &AØØØ
9Ø DATA 16,ØØ,5A,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,1E,AØ,3E,BF,32,5Ø,Ø1
1ØØ DATA 21,21,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,66,C6
11Ø DATA Ø7,21,ØØ,ØØ,22,83,45,C3,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

FAIRLIGHT

```
1Ø REM Energie infinie sur FAIRLIGHT version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø OPENOUT"PM":MEMORY &27C:CLOSEOUT
4Ø LOAD"!FCD":POKE &6F8D,&C9:CALL &938Ø
```

BEYOND THE ICE PALACE

```
1Ø REM Invincibilité et Esprits infinis
2Ø REM sur BEYOND THE ICE PALACE version Disk
3Ø REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &9FFF:CLS:FOR N=&A2ØØ TO &A212
5Ø READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
6Ø LOAD"LOADER":POKE &AØEØ,&A2:POKE &AØØ1,Ø
65 CALL &AØØØ
7Ø DATA 3E,FF,32,C3,Ø5,3E,18,32,FE,1Ø,32
8Ø DATA ØF,13,32,5F,17,C3,ØØ,Ø1
```

SPITFIRE

```
1Ø REM Avions infinis sur SPITFIRE version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &6ØØØ:MODE 1:BORDER Ø:POKE &BD13,&E9
4Ø FOR N=&BFØØ TO &BFØF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &B9Ø3,&C3
6Ø IF SUM<>863 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:POKE &B9Ø4,Ø:POKE &B9Ø5,&BF:RUN"!"
9Ø DATA AF,32,AA,2F,C3,4F,93,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK HEBDO, VOIR PAGE 90

TERRA COGNITA

```
1Ø REM Vies infinies sur TERRA COGNITA version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø OPENOUT"JH":MEMORY 999:CLOSEOUT:MODE 1:INK 1,Ø
4Ø FOR N=&AØ3Ø TO &AØ4F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:CALL &BC6B,1:INK Ø,26
6Ø IF SUM<>2Ø93 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØ3Ø:MODE 2:BORDER Ø
9Ø LOAD"!",&CØØØ:LOAD"!",1ØØØ:LOAD"!",2ØØØØ
1ØØ POKE &19AE,Ø:CALL 1ØØ4
11Ø DATA 21,2F,AØ,11,ØØ,8Ø,Ø6,ØØ,CD,77,BC,21,ØØ,8Ø,CD,83
12Ø DATA BC,C3,7A,BC,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

MUTANTS

```
1Ø REM Vies infinies sur MUTANTS version Disk
2Ø REM Pour le pack OCEAN'S ALL STAR HITS No.2
3Ø REM Par Patrice Maubert
4Ø MEMORY &7FFF:CLS:FOR N=&83ØØ TO &83Ø9
5Ø READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
6Ø LOAD"LOAD":POKE &812B,&83:CALL &8ØØØ
7Ø DATA AF,32,78,11,32,8Ø,ØC,C3,ØØ,FE
```

PLATOON

```
10 REM Energie infinie
15 REM sur PLATOON version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A038:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4490 THEN 65 ELSE 70
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,1
110 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW
140 DATA CD,21,A0,3E,00,A7,20,05,21,34,A0,18
150 DATA 03,21,31,A0,11,2F,91,01,03,00,ED,B0
160 DATA 3E,4E,32,2E,A0,CD,21,A0,C9,16,17,1E
170 DATA 00,0E,B5,21,00,90,DF,2E,A0,C9,66,C6
180 DATA 07,FD,34,02,00,00,00,00,00,00,00,00
190 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

XENOPHOBE

```
10 REM Energie infinie
15 REM sur XENOPHOBE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4558 THEN 65 ELSE 70
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 ?:IF C=1 THEN POKE &A00E,&91:POKE &A013,&98
110 PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
130 DATA 3E,03,32,A4,A8,CD,20,A0,3E,4E,32,2D,A0
140 DATA 3E,00,32,DC,81,3E,00,32,E1,81,CD,20,A0
150 DATA 3E,02,32,A4,A8,C9,21,00,80,16,25,0E,94
160 DATA 1E,00,DF,2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```


Vous recherchez...
ASTUCES - VIES INFINIES - TRUCS - PLANS

JOYSTICK HEBDO
À publié plus de 2000 Bidouilles

Pour recevoir la liste complète, envoyez nous une enveloppe timbrée à votre nom, et ce sera le délire assuré...

DRUID II

```
10 REM Energie infinie sur DRUID II version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR N=&A932 TO &AAA5:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>40846 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
80 OUT &FA7E,1:CALL &BB06:CLS:CALL &A932
90 DATA F3,3E,02,21,88,13,CD,54,A9,3E,03,21,00,C0,CD,54
100 DATA A9,3E,3A,32,4D,19,32,2C,1E,32,4A,21,32,25,1F,C3
110 DATA 88,13,DD,21,99,AA,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD
120 DATA 23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03
130 DATA 3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,9C,A9,0E,05,C5
140 DATA F5,E5,D5,CD,9C,A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23
150 DATA CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,80,AA,32,89
160 DATA AA,22,DD,A9,7B,32,8B,AA,79,32,8D,AA,18,11,7A,32
170 DATA 80,AA,32,89,AA,22,DD,A9,79,32,8B,AA,32,8D,AA,11
180 DATA 83,AA,CD,F9,A9,3A,91,AA,B7,20,F4,11,7D,AA,CD,E3
190 DATA A9,11,83,AA,CD,F9,A9,11,86,AA,21,99,AA,CD,01,AA
200 DATA C9,CD,F4,A9,11,81,AA,CD,F9,A9,21,91,AA,CB,6E,28
210 DATA F3,C9,01,4C,AA,18,0B,01,2E,AA,21,91,AA,18,03,01
220 DATA 23,AA,ED,43,1B,AA,1A,47,13,C5,1A,13,CD,52,AA,C1
230 DATA 10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,23,AA,0C,ED,78,77,0D
240 DATA 23,ED,78,F2,23,AA,A2,20,F2,21,91,AA,ED,78,FE,C0
250 DATA 38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3
260 DATA 20,EA,3A,92,AA,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,4C,AA,C9
270 DATA 01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C
280 DATA ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F
290 DATA 38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01
300 DATA 08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,49,03,49,2A,FF,00,40
310 DATA 80,00,00,00,49,02,00,01,03,01,10,02,06,02,1E,03
320 DATA 0C,02,10,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

DRAGON SPIRIT

```
10 REM Invincibilité sur DRAGON SPIRIT
15 REM version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A01F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,&7
60 IF SUM<>3201 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &A009,&AF
110 ?:?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,11,A0,3E,4E,32,1E,A0,3E,C9,32,C7,81,CD
140 DATA 11,A0,C9,21,00,80,16,05,1E,00,0E,45,DF,1E
150 DATA A0,C9,66,C6
```

NINJA MASSACRE

Voici les codes des différents levels : RAIN YEAR ROCK PINK STAG HULL BEER WARD.
(PATRICE MAUBERT)

IMPACT

Voici les codes des différents levels : USER GATE FALL EDGE DOOR CROW BOOK AMEN.
(PATRICE MAUBERT)

HIGH EPIDEMY

Pour avoir des vies infinies rechercher trois fois les octets 3E FF CD Ø4 4A et les remplacer par 3E ØØ CD Ø4 4A.
(PATRICE MAUBERT)

SHADOW SKIMMER

Pour avoir de l'énergie infinie remplacer les octets 21 71 2E 35 3E par 21 71 2E ØØ 3E.
(PATRICE MAUBERT)

CHUBBY GRISTLE

Pour avoir des vies infinies rechercher la chaîne 21 63 ØC 35 CD et la remplacer par 21 63 ØC ØØ CD.
(PATRICE MAUBERT)

CRAZY CARS

Pour avoir du temps infini remplacer les octets B7 C8 3D 27 77 par B7 C8 ØØ 27 77.
(PATRICE MAUBERT)

HOPPING MAD

Pour avoir des vies infinies remplacer les octets 21 4E Ø7 7E 35 par 21 4E Ø7 7E A7
(PATRICE MAUBERT)

MASTERS OF THE UNIVERSE

Pour avoir des vies infinies remplacer les octets CA 18 63 3D 32 par CA 18 63 ØØ 32.
(PATRICE MAUBERT)

GUNFRIGHT

Pour être invincible remplacer les octets 21 Ø1 FE 7E A7 28 Ø1 35 par 21 Ø1 FE 7E A7 28 Ø1 ØØ.

Pour avoir des vies infinies remplacer les octets 21 59 FE 35 FA par 21 59 FE A7 FA.
(Patrice MAUBERT)

BMX SIMULATOR



Pour avoir du temps infini, remplacer 2A A9 A4 11 Ø1 par 2A A9 A4 11 ØØ
(PATRICE MAUBERT)

VAMPIRE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacer 3A A3 21 3D 32 (2 fois) par 3A A3 21 A7 32 et remplacer 3A A3 21 3D FA par 3A A3 21 A7 FA et remplacer 21 A4 21 35 FA par 21 A4 21 A7 FA.
(PATRICE MAUBERT)

BRAINACHE

Pour avoir des vies infinies, remplacer 21 97 9Ø 35 C3 par 21 97 9Ø ØØ C3.
(PATRICE MAUBERT)

SPORT AID 88

Pour avoir du temps infini, remplacer DD 7E Ø5 3D FE par DD 7E Ø5 ØØ FE.
(PATRICE MAUBERT)

SAS COMBAT SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies, remplacer 32 B7 C8 D6 Ø1 par 32 B7 C8 D6 ØØ.

Pour avoir des bombes infinies, remplacer 32 B7 C8 D6 Ø1 par 32 B7 C8 D6 ØØ.
(PATRICE MAUBERT)

ZORRO

Pour avoir des vies infinies remplacer 3A 26 5B 3D 32 par 3A 26 5B ØØ 32.
(PATRICE MAUBERT)

BILLY LA BANLIEUE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez deux fois 2A 28 79 2B 22 par 2A 28 79 ØØ 22, puis remplacez 2B 2B 2B ØØ ØØ par ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ, et enfin remplacez ED 42 22 28 79 par ØØ ØØ 22 28 79.
(PATRICE MAUBERT)

MOTOCROSS SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3A AA Ø8 3D 32 et remplacez les par 3A AA Ø8 ØØ 32 (faites ca deux fois).

Pour choisir votre level, recherchez les octets 3E Ø5 9Ø 32 CC et remplacez le Ø5 par le level choisi auquel vous ajoutez quatre.
(PATRICE MAUBERT)

POWER BOAT SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies remplacez la chaine 7E D6 Ø1 27 77 par 7E D6 ØØ 27 77.

Pour avoir des mines infinies remplacez la chaine ØA B7 C8 D6 Ø1 par ØA B7 C8 D6 ØØ.
(PATRICE MAUBERT)

FIRELORD

Pour avoir les vies infinies, faites POKE &3631,Ø.
(PATRICE MAUBERT)

RANARAMA

Pour avoir la life force infinie, faites POKE &6637,Ø.
(PATRICE MAUBERT)

HITSQUAD

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &46F9,Ø.
(PATRICE MAUBERT)

SUPERHERO

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1A63,Ø.
(PATRICE MAUBERT)

BLADE WARRIOR

Pour être invincible, faites POKE &Ø285,&C9.
(PATRICE MAUBERT)

RUNNING MAN

Pour avoir de l'énergie infinie, faites un POKE &136E,Ø.

Pour choisir le level de départ, faites un POKE &277Ø,niveau (Ø 4)
(PATRICE MAUBERT)

LICENCE TO KILL

Pour avoir les vies infinies, faites POKE &9D7E,Ø.

Pour avoir l'énergie infinie, faites POKE &ABFØ,Ø.
(PATRICE MAUBERT)

BILLY LA BANLIEUE

Pour avoir de l'énergie infinie, faites les pokes suivants :

POKE &654Ø,Ø
POKE &6727,Ø
POKE &6568,Ø
POKE &6569,Ø
POKE &656A,Ø
POKE &662B,Ø
POKE &662C,Ø
(PATRICE MAUBERT)

BILLY LA BANLIEUE II

Pour tuer les ennemis avec un seul coup, faites POKE &96Ø5,1.

Pour avoir l'énergie et l'argent infinis, faites POKE &99ØE,Ø.
(PATRICE MAUBERT)

MACH 3

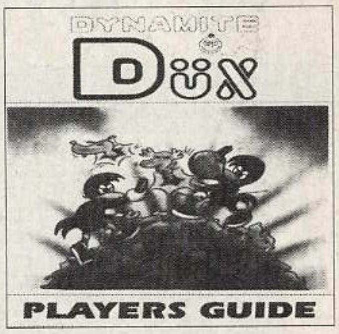
Pour être invincible, faites POKE &Ø278,Ø.

Pour avoir les vies infinies, faites POKE &Ø28Ø,&C3.
(PATRICE MAUBERT)

5EME AXE

Pour avoir tout infini, faites POKE &5A2F,&9A.
(PATRICE MAUBERT)

DYNAMITE DUX



Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8B14,&A7.
(PATRICE MAUBERT)

NEWZEALAND STORY

Pour avoir les vies infinies, faire POKE &7EØ7,&18.
(PATRICE MAUBERT)

RALLY II

Pour avoir l'énergie infinie, faites POKE &13D5,Ø.
(PATRICE MAUBERT)

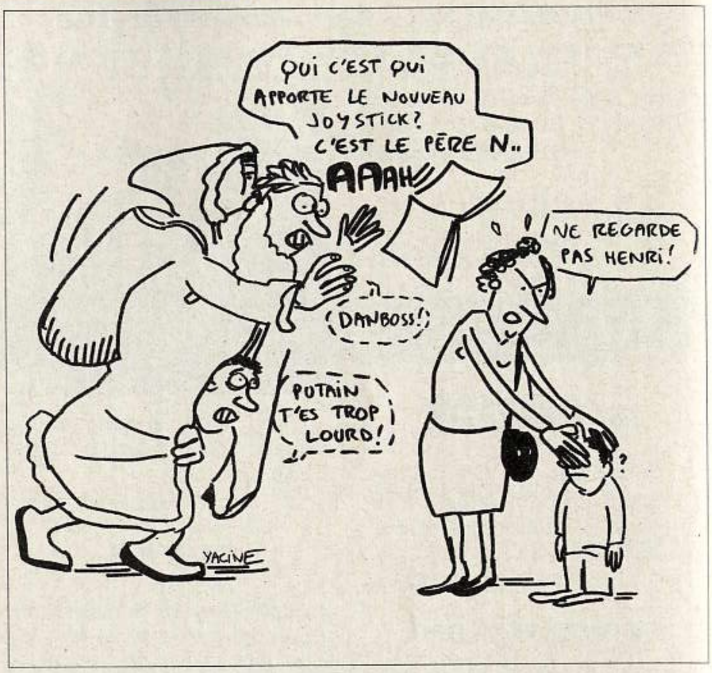
ARCADE FLIGHT SIMULATOR

Pour avoir les vies infinies, faites POKE &9D12,Ø.
(PATRICE MAUBERT)

ROCKSTAR

```
 10 REM Argent infini sur ROCKSTAR version Disk
 20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
 30 MEMORY &7FFF:MODE 1
 40 FOR N=&A000 TO &A03D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
 50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A6,0
 60 IF SUM<>5836 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
 70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 0
 80 POKE &A8A7,0:LOAD"ROCKSTAR",&8000:CALL &A000
 90 DATA 3E,C3,21,80,BE,32,0E,BC,22,0F,BC,21,2E,A0
100 DATA 11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,35,A0,11,00,BF
110 DATA 01,40,00,ED,B0,21,00,80,11,70,01,01,00,05
120 DATA D5,ED,B0,C9,21,00,BF,22,88,A5,C9,3E,C9,32
130 DATA 6F,04,C3,F7,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
 10 REM Argent infinie sur ROCKSTAR version K7
 20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
 30 MEMORY &3A00:MODE 1
 40 FOR N=&A000 TO &A01C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
 50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
 60 IF SUM<>2655 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
 70 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
 80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
 90 DATA 21,00,BF,22,53,99,21,14,A0,11,00,BF,01,40
100 DATA 00,ED,B0,C3,20,99,3E,C9,32,7A,04,C3,F7,01
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```



POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK HEBDO, VOIR PAGE 90

XENON

```
 10 REM Vies et energie infinies sur XENON
 15  REM  version Disk
 20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
 30  MEMORY  &7FFF:MODE  1
 40 FOR N=&A000 TO &A02B:READ A$:A=VAL("&"+A$)
 50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
 60 IF SUM<>3114 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
 70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 1
 80 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
 90  LOAD"DISC",&8000:CALL  &A000
100 DATA 21,00,80,11,84,03,01,00,08,ED,B0,21,1F,A0
110 DATA 11,40,00,01,50,00,ED,B0,21,40,00,22,DA,03
120 DATA C3,84,03,AF,32,10,08,3E,A7,32,2A,08,C3,78
130 DATA 05,00,00,00,00,00
```

JET SKI

```
 10 REM Vies infinies sur JETSKI version K7
 20 REM Face A : Easy version
 30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
 40 MEMORY &3A00:MODE 1
 50 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
 60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
 70 IF SUM<>4550 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
 90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA 2A,38,BD,22,2E,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
110 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
120 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,6D,68,32,90,68,CF,00,00
```

```
 10 REM Vies infinies sur JETSKI version K7
 20 REM Face B : Hard version
 30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
 40 MEMORY &3A00:MODE 1
 50 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
 60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
 70 IF SUM<>4690 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
 90 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
100 DATA 2A,38,BD,22,2E,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
110 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
120 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,B3,68,32,D6,68,CF,00,00
```

BRAINACHE

```
 10 REM Vies infinies
 15 REM sur BRAINACHE version K7
 20 REM (C) Joystick par Patrice Maubert
 30 MEMORY &3A00:MODE 1
 40 FOR N=&A000 TO &A02F:READ A$
 45 A=VAL("&"+A$)
 50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
 60 IF SUM<>4172 THEN 65 ELSE 70
 65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 70 ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
 80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
 90 DATA 2A,38,BD,22,2B,A0,3E,C3,21,80,BE
100 DATA 32,37,BD,22,38,BD,21,26,A0,11,80
110 DATA BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3,11
120 DATA 00,BB,C3,4A,3A,AF,32,15,73,CF,00
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

AMSTRAD CPC

TINTIN

```
1Ø REM Energie infinie sur TINTIN version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
55 POKE &AØ2Ø,&C6:POKE &AØ21,&7
6Ø IF SUM<>2821 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&ED:POKE &AØØA,&42
11Ø ?:?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
13Ø DATA CD,12,AØ,3E,4E,32,1F,AØ,21,ØØ,ØØ,22,DE,9Ø
14Ø DATA CD,12,AØ,C9,21,ØØ,9Ø,1E,ØØ,16,ØB,ØE,45,DF
15Ø DATA 1F,AØ,C9,66,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ACTION FIGHTER

```
1Ø REM Vies et temps infinis
15 REM sur ACTION FIGHTER version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ1C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>2684 THEN 65 ELSE 7Ø
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BBØ6
8Ø CLS:LOAD"LOADER":CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,12,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,4Ø,ØØ,ED,53,31,8Ø,ED
1ØØ DATA BØ,C3,ØØ,8Ø,AF,32,68,42,32,54,7A,C3,78,Ø1
11Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

STRIDER

```
1Ø REM Vies et energie infinies
15 REM sur STRIDER version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ35:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4734 THEN 65 ELSE 7Ø
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BBØ6:MODE 1
8Ø POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
85 LOAD"DISK",&8ØØØ:CALL &AØØØ
9Ø DATA 21,ØØ,8Ø,11,7Ø,Ø1,Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,21,24
1ØØ DATA AØ,11,ØØ,BF,Ø1,3Ø,ØØ,ED,BØ,3E,C3,21,ØØ
11Ø DATA BF,32,ØE,BC,22,ØF,BC,C3,7Ø,Ø1,21,Ø7,BF
12Ø DATA 22,B8,75,C9,AF,32,DE,2B,32,E9,2B,C3,4Ø
12Ø DATA Ø2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

3D STARFIGHTER

```
1Ø REM Energie infinie
15 REM sur 3D STARFIGHTER version K7
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &3AØØ:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4422 THEN 65 ELSE 7Ø
65 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø ?:?"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:LOAD"!":CALL &AØØØ
9Ø DATA 2A,38,BD,22,2E,AØ,3E,C3,21,8Ø,BE,32,37,BD
1ØØ DATA 22,38,BD,21,26,AØ,11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ
11Ø DATA 21,4Ø,ØØ,E3,11,ØØ,BB,C3,4A,3A,AF,32,15,7F
12Ø DATA 32,3A,7F,CF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



WINDSURF WILLY

```
1Ø REM Temps infini sur WINDSURF WILLY version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ38:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5334 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:POKE &A8A4,3:IF C=1 THEN POKE &AØØ4,1
11Ø PRINT"INSEREZ VOTRE JEU ET DEPROTEGEZ-LE":CALL &BBØ6
12Ø CLS:CALL &AØØØ:POKE &A8A6,Ø:POKE &A8A7,Ø
13Ø POKE &A8A4,3:RUN"WS"
14Ø DATA CD,21,AØ,3E,ØØ,A7,2Ø,Ø5,21,3Ø,AØ,18,Ø3,21,34,AØ
15Ø DATA 11,DØ,91,Ø1,Ø4,ØØ,ED,BØ,3E,4E,32,2D,AØ,CD,21,AØ
16Ø DATA C9,16,13,1E,ØØ,4B,21,ØØ,9Ø,DF,2D,AØ,C9,66,C6,Ø7
17Ø DATA 32,E6,15,C9,Ø1,7E,FA,ED,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

BRAINACHE

```
1Ø REM Energie infinie
15 REM sur FAIRLIGHT version K7
2Ø REM (C) Joystick par Patrice Maubert
3Ø OPENOUT"PM":MEMORY &27C:CLOSEOUT
4Ø LOAD"!FCD":POKE &6F8D,&C9:CALL &938Ø
```

LES EDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.

Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.

Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.

Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').

Allez dans le menu écriture.

Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...

Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",

Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.

Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.

Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

METHODES POUR UTILISER LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retroùver pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

GOLD RUSH

2ème et dernière partie
par
Frédéric BOTTON.

LE PORT DE SUTTER

Retourne au for par la rivière (et n'oublie pas de draguer la...rivière au passage). Achète une lanterne et une pelle. Achète une mule au Corral à l'intérieur du fort. Retourne chez le forgeron, chauffe le fer et cherche la mule qui a la marque de ton frère. Laisse celle que tu as acheté et prends l'autres...

A la rivière, relâche la mule et suis-la de 27 écrans vers l'est et 7 écrans vers le sud. Tu vas trouver la cabine en bois de ton frère. Prends les allumettes sur la table. Soulève la couverture et tu trouveras une trappe qui ne peut pas être ouverte du niveau où tu te trouves. Sors et entre dans la Outhouse. Là aussi, il n'est pas aisé de trouver son chemin. Emmène ton personnage vers la droite. Il va disparaître. Fais-le aller vers le bas et vers la gauche. Entre dans l'espèce de puit.

Allume la lanterne et va vers la porte de la mine. Attache la corde à l'aimant et met l'aimant dans le trou. En regardant sous la porte, tu peux voir une clé. Abaisse l'aimant et tire la corde. Ouvre la porte et entre dans la mine. Descends l'échelle et va vers la gauche au fond. Assure-toi que ton personnage est en mode SLOW. Quand tu seras prés de l'échelle, monte le plus possible et tombe sur l'échelle. Descends et prends le pic. Reviens sur tes pas et, là où tu es monté sur l'échelle, il y a une corniche (noire qui surplombe l'échelle). Va vers la gauche. Descends l'échelle suivante. Au sommet de la suivante, utilise le pic et récupère de l'or !

Descends et va vers la gauche pour trouver ton frère !!! Utilise le pic juste derrière ton frère (juste à gauche de la veine d'or) et continue à utiliser ton pic et à prendre de l'or jusqu'à ce que tu ouvres un trou. Entre...et sois riche !!!

THE END

STAR WARS

```
' Vies Infinies pour STAR WARS
' à taper en GFA
' Par Gabriel ZERBIB
'
Open "U",#1,"\AUTO\STARWARS. PRG"
Seek #1,&HAC14
For I%=Ø To 6
 Read B$
 A$=Chr$(Val("&H"+B$))
 Bput #1,Varptr(A$),1
Next I%
Close #1
Data 39,7C,ØØ,Ø9,EØ,AA,6Ø
```



FUTUR SPORT

```
' Vies Infinies pour FUTURE SPORT
' Disk 1
' à taper en GFA
' Par Gabriel ZERBIB
'
A$=Chr$(Ø)
Open "U",#1,"\AUTO\FUTSPORT. PRG"
Seek #1,&H6243
Bput #1,Varptr(A$),1
Close #1
```

ACTION FIGHTER

```
' Temps Infini et
' 65535 Vies pour ACTION FIGHTER
' à taper en GFA
' Par Gabriel ZERBIB
'
A$=Chr$(6)
B$=String$(2,&HFF)
Open "U",#1,"\AUTO\FST. PRG"
Seek #1,&H32Ø
Bput #1,Varptr(A$),1
Seek #1,&H51C
Bput #1,Varptr(B$),2
Close #1
```

EYE OF HORUS

```
'    Energie et vies infinies sur EYE OF HORUS
' à taper en GFA Basic (3.Ø de préférence)
'                 par les DANBIOSS
PRINT "Insérez la Disquette de EYE OF HORUS"
PRINT "        et pressez une touche"
~INP(2)
DIM d%(&H2ØØ)
j%=VARPTR(d%(Ø))
REPEAT
  r%=BIOS(4,Ø,L:j%,1,1Ø7,Ø)
UNTIL r%=Ø
IF DPEEK(j%+&H1FE)=&H9979
  DPOKE j%+&H1FE,&H4E714E71
  r%=BIOS(4,1,L:j%,1,1Ø7,Ø)
  r%=BIOS(4,Ø,L:j%,1,1Ø8,Ø)
  IF LPEEK(j%+2)=&HFDFA13FC
    PRINT "Energie infinie installée"
  ENDIF
ENDIF
r%=BIOS(4,Ø,L:j%,1,112,Ø)
IF LPEEK(j%+&H1E8)=&H5379ØØØ1 AND
   LPEEK(j%+&H1EC)=&HFE186AØØ
  LPOKE j%+&H1E8,&H4E714E71
  LPOKE j%+&H1EC,&H4E716
  r%=BIOS(4,1,L:j%,1,112,Ø)
  r%=BIOS(4,Ø,L:j%,1,1Ø8,Ø)
  IF LPEEK(j%+&H134)=&H33FCØØØ7 AND
   LPEEK(j%+&H138)=&H1FDFA
    LPOKE j%+&H134,&H4E714E71
    LPOKE j%+&H138,&H4E714E71
    r%=BIOS(4,1,L:j%,1,1Ø8,Ø)
    PRINT "Vies infinies installées"
  ENDIF
ENDIF
```

RETURN OF THE JEDI

```
' Vies infinies
' pour RETURN OF THE JEDI
' à taper en GFA
' Par Gabriel ZERBIB
'
Open "i",#1,"\AUTO\JEDI. PRG"
Seek #1,&H26EF
Write #1,Ø
Close #1
```

BUGGY BOY

```
' 2 MINUTES DE TIME
' Par Gabriel ZERBIB
' (c) JOYSTICK HEBDO
' VERSION COMPIL THE STORY SO FAR
'
Reserve 1ØØØ
A$="\AUTO\RUNBUGGY. PRG"
Void Gemdos(67,L:Varptr(A$),1,Ø,Ø)
Name "\AUTO\RUNBUGGY. PRG" As "\AUTO\RNBUGGY. PTC"
A%=Gemdos(&H48,L:&HCØDC)
Bload "BUGGYBOY. PRG",A%
Spoke A%+1297,&H78
Kill "BUGGYBOY. PRG"
Bsave "\AUTO\BUGGYBOY. PRG",A%,&HCØDC
```

BEYOND THE ICE PALACE

```
' Vies Infinies Par Gabriel ZERBIB (c) JOYSTICK
' VERSION COMPIL THE STORY SO FAR Par G. ZERBIB
Open "U",#1,"ICE. PRG"
Seek #1,951
A$=Chr$(2)
Bput #1,Varptr(A$),1
Seek #1,988
A$=Space$(4)
Slpoke Varptr(A$),&H4E714E71
Bput #1,Varptr(A$),4
Close #1
```

DARIUS

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur, dans le fichier '. PRG' du dossier 'AUTO' les octets : 536E ØF2A 6AØ4 426E et remplacez-les par 4E71 4E71 6ØØ4 426E.

(CARTEL)

STORMLORD



Pour avoir des vies infinies, rechercher dans le disk 1 avec un éditeur de secteur les octets : 536D ØØØA 6BØ8 61ØØ E28E et remplacer par 4E71 4E71 4E71 61ØØ E28E.

(CARTEL)

LES INCORRUPTIBLES

Pour choisir son niveau de départ, il vous suffit de rechercher sur la première disquette, avec un éditeur de secteur, les octets : 7ØØØ 4EF9 ØØØ5 8Ø1Ø et remplacez-les par 7ØXX 4EF9 ØØØ5 8Ø1Ø. Le XX correspond au tableau de départ, n'oublié pas de mettre un zéro devant (exemple : pour le niveau 3, mettre Ø3.).

(LAURENT)

SUPER WONDER BOY IN THE MONSTER LAND

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'SWR. PRG' du dossier 'AUTO' de la disquette A, les octets : 66ØØ ØØ88 4A39 ØØØØ BBC6 66ØØ et remplacez-les par : 6ØØØ ØØ88 4A39 ØØØØ BBC6 66ØØ.

(LAURENT)

GHOUL'S AND GHOST

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'GHOULS.DAT', les octets : 5339 ØØØØ FA16 2Ø79 ØØØØ et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 2Ø79 ØØØØ.

Pour avoir du temps infini, rechercher, toujours dans le fichier 'GHOULS.DAT", les octets : 5339 ØØØØ 6A3D 4E75 et remplacez-les 4E71 4E71 4E71 4E75

(LAURENT)

TWIN WORLD

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 8F1Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 8F1Ø. Recherchez aussi 5379 ØØØØ 8F1Ø et remplacez-les par :6ØØ4 ØØØØ 8F1Ø. Et pour la dernière fois, recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 8F1Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 8F1Ø.

(LAURENT)

ALTERED BEAST

Pour avoir des vies infinies (Joueur 1 et 2), rechercher dans le fichier "BEAST" avec un éditeur de secteur la chaîne : 5379 ØØØ1 9ØCE et remplacez la par : 4E71 4E71 4E71, et rechercher aussi la chaîne 5379 ØØØ1 9DCE et remplacez-la par 4E71 4E71 4E71

(SKANE)

CONTINENTAL CIRCUS

Pour avoir des crédits illimités, rechercher avec un éditeur de secteur, les octets 5339 ØØØØ 4C45 et les remplacez par 4E71 4E71 4E71. Pour partir en 1ère position, rechercher les octets 33FC 1ØØØ ØØØØ 2CDE et remplacez-les par 33FC ØØ1Ø ØØØØ 2CDE

(SKANE)

POWER DRIFT

Pour avoir des crédits illimités, rechercher avec un éditeur de secteur les octets 5379 ØØØØ 8A6Ø remplacez par 4E71 4E71 4E71.

(SKANE)

SUPER WONDER BOY IN THE MONSTER LAND

Pour avoir des crédits illimités, rechercher avec un éditeur de secteur les octets 5378 ØBE2 et remplacez par 4E71 4E71.

(SKANE)

BATMAN

Pour entrer dans le CHEAT MODE, tapez 'MAJJJJ' pendant la présentation et normalement vous verrez apparaître en haut à gauche de l'écran 'CHEAT MODE'. Maintenant vous pouvez jouer avec les vies infinies et pour changer de niveau il vous suffit d'appuyer sur 'F1Ø'.

(LAURENT)

ACTION FIGHTER

Pour avoir du temps et des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'FST. PRG' du dossier 'AUTO', les octets : 38 8Ø 61 ØØ Ø3 86 et remplacez-les par 38 8Ø 61 ØØ Ø6 86. Chercher aussi les octets : 16 94 13 FC ØØ Ø3 et remplacez-les par 16 94 13 FC FF FF.

(GABRIEL ZERBIB)

FUTURE SPORT

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'FUTSPORT. PRG' du dossier 'AUTO', les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ DC D8 13 et remplacez-les par Ø4 79 ØØ ØØ ØØ ØØ DC D8 13.

(GABRIEL ZERBIB)

RETURN OF THE JEDI

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'JEDI. PRG' du dossier 'AUTO', les octets : ØA Ø4 39 ØØ Ø1 ØØ ØØ B6 3C et remplacez-les par ØA Ø4 39 ØØ ØØ ØØ ØØ B6 3C.

(GABRIEL ZERBIB)

STARWARS ATARI PATCH

Pour avoir des vies infinies, rechercher avec un éditeur de secteur dans le fichier 'STARWARS. PRG' du dossier 'AUTO', les octets : ØC 6C ØØ ØØ EØ AA 6E 1A et remplacez-les par 39 7C ØØ Ø9 EØ AA 6Ø 1A.

(GABRIEL ZERBIB)

FUSION

Pour avoir des options supplémentaires, il faut faire une partie en faisant un score inférieure à 6ØØ et d'inscrire le nom "THE BAD", dans le tableau: recommencer une partie, et maintenant, voici les options supplémentaires :

B = armes supplémentaires
E = accès aux levels
H = 5Ø ou 6Ø H
P = pause
T = boules

(NICOLAS GÉRARD).

DOGS OF WAR

Dans ce soft, sachez qu'il n'est pas toujours bon de jouer à deux , dans la mesure où la clé du succès de ce jeu réside dans vôtre capacité à vous emparer des choses rapidement , puis vous déplacer lentement vers le haut où à travers l'écran afin de découvrir de plus en plus d'ennemis , un par un. Tout comme dans Leatherneck seuls les timbrés se précipitent en avant pour leur faire tomber dessus de plus en plus d'ennemis. A deux joueurs il est difficile de savoir si votre camarade ne se rue pas en avant inconsciemment, perdu dans le feu de l'action. Alors, jouez seul et prenez vôtre temps.

La meilleure combinaison d'armes qui dépasse de loin toutes les autres dans ce soft est un M-16 doublé d'une lance-grenades M2Ø3 , assemblés avec un lance-roquettes RPK-7.

Sachez que le lance roquettes dont vous disposez importe peu ; RPK, M. A. W, ou autre , ils ont tous la même portée destructrice sur les tanks, voitures blindées , blockhaus , et camions. Le mini-pistolet peut durer pour un moment si un autre joue, mais reste trés imprécis. Bizarrement, ce sont la France et le Pakistan qui sont les parties les plus difficiles, avec quelques véhicules à détruire et des soldats totalement imprévisibles , qui se déplacent un peu partout. Contre cela, munissez vous bien de lance-roquettes et restez en arrière dans les sections à scrolling horizontal.

VIGILANTE



Sur l'écran de présentation, appuyez en avant et à gauche et tenez enfoncé l'un des boutons de fire. Il apparaîtra alors SELECT STAGE. Choisissez alors votre tableau de départ en bougeant en haut où en bas.

OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

A320 ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	BASKET BALL PC 5¼ CPC DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISC	DOSSIER KHA PC 5¼ PC 3½	LOOKING FOR LOVE ST	FORTERESSE CPC K7 CPC DISK PC 5¼ PC 3½	GRAND PRIX 500 CC ST-PC 5¼-PC3½ CPC K7-CPC DISK TN K7-TH DISK C64 DISK	CASE SURPRISE ? AM-TH-ST CPC-PC-C64
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST-AM	EMANUELLE ST	LIVINGSTONE CPC K7 CPC DISK	MATA HARI ST - CPC K7 CPC DISK	TETRA QUEST AM	OBLI-TERATOR AM	OCEANIA TH K7 TH DISK	SUBBATTLE PC 5¼	PHARAON PC 5¼-PC 3¼ CPC K7 CPC DISK	PLAYBAC PC 3¼-TH K7 TH DISK
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	BALLISTIX ST	RODEO TH K7 TH DISK	SECRET DEFENSE CPC K7 CPC DISK	SKRULL ST	SOLEIL NOIR TH K7 TH DISK	SPACE RACER ST CPC K7	SPACE RACER BOB WINNER PC 3¼ PC 5½	STARTRAP PC 5½ PC 3¼	BLOOD MONEY ST
SUPERSKI ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	TERRORPODS ST	INDOOR SPORTS AM	TOUR DU MONDE C64 DISK	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APSHAI C64 D - PC 5¼	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5¼ PC 3½	MONTEZUMA'S REVENGE PC 5¼	

AM : AMIGA - TH : THOMSON - ST : ATARI ST - CPC AMSTRAD CPC - PC : IBM PC et compatibles - C64 : COMMODORE 64

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

En qualité de Membre du Club :
- Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. **Vous n'avez aucune obligation d'achat.**
- Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

- **Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).**
- En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi).

VENEZ VOIR LE MAGASIN LE PLUS HITECH DE PARIS

MICRO AVENUE

58/60, av.de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

BON DE COMMANDE
A RENVOYER A MICRO AVENUE
BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par :
CHEQUE - C.C.P. - CB N° expire /
Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %.
Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club.
Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
COMMUNE .... CODE POSTAL .... VILLE ....

Les logiciels présentés sur cette offre sont aussi disponibles à la boutique du Club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation car nous, au bureau,on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur..etc ,de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

**** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...***

BUGGY BOY

```
' VIES INFINIES POUR THE MUNSTERS
' PAR S. DEMANET POUR JOYSTICK
'       A TAPER EN GFA 3.Ø
'
DIM c%(256)
c=VARPTR(c%(Ø))
FOR i=Ø TO 22Ø STEP 4
  READ a$
  LPOKE i+c,VAL("&H"+a$)
NEXT i
CALL c
DATA 41FAØØ18,43F9ØØØ6,ØØØØ45FA,ØØCE12D8,B5C866FA,4EF9ØØØ6,ØØØØ2C78
DATA ØØØ441FA,ØØ2E2D48,ØØ2E41EE,ØØ227Ø16,4281D258,51C8FFFC,46413D41
DATA ØØ52Ø839,ØØØ4ØØBF,EØØ166F6,21FCØØFC,ØØØ2ØØ8Ø,4E4Ø48E7,ØØ822C78
DATA ØØØ442AE,ØØ2E41FA,ØØ12216E,FE3AØØØ2,2D48FE3A,4CDF41ØØ,4E754EB9
DATA 544F4E49,ØC94444F,53Ø06618,2D7AFFF2,FE3A41FA,ØØ122948,Ø15A397C
DATA 4EF9Ø158,4EECØØØC,4E754DF8,4ØØØ3Ø3C,6ØØ4323C,6ØØ641F9,ØØØØCØØØ
DATA 314ØØ4DC,314ØØ4F4,314ØØ4FC,314ØØ532,314ØØ6BE,314ØØ6B8,314ØØ748
DATA 314ØØ7D6,314ØØ8E4,3141Ø562,3141Ø58A,3141Ø5BA,4ED6ØØØØ,4A4F5953
```

TEENAGE QUEEN

```
' Surprise pour TEENAGE QUEEN par NADE Denis
' à taper en GFA
PRINT "Insérez votre copie de sauvegarde de"
PRINT "Teenage Queen et appuyer sur une touche"
question:
a$=INKEY$:IF a$="" THEN question
choix1:
PRINT
PRINT "N° d'image: (Essayer 11)"
PRINT "1,2,3,4,5,6,7 ... 14"
INPUT nf$
a=VAL(nf$)
IF a<1 OR a>14 THEN choix1
n=5*(a-1)
o=(5*(a-1))+4
vip=Ø
FOR I=n TO o STEP 1
IF i<1Ø THEN nf1$=" ":nf2$=(48+i)
IF i>9 THEN
a=INT(i/1Ø):nf1$=CHR$(48+a)
b=i-1Ø*a:nf2$=CHR$(48+b)
END IF
bof$=" "+nf1$+nf2$
PRINT  "BOF$ ";bof$
vip$="  "+CHR$(48+vip)
PRINT  "VIP$ ";vip$
NAME "df1:"+vip$ AS "df1:BOF"+vip$
NAME "df1:"+bof$ AS "df1:"vip$
NAME "df1:bof"+vip$ AS "df1:"+bof$
vip=vip+1
NEXT
PRINT "Bidouille effectuée par le pouvoir du ";
PRINT " Joystick Ancestral"
END
```

SILKWORM

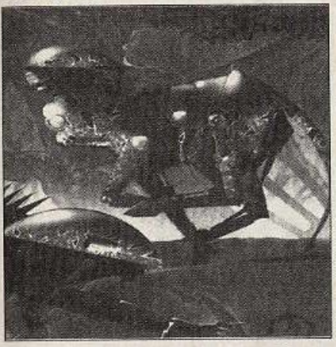
```
38 REM Vies infinies pour SILKWORM
39 REM PAR SILIEC Guillaume
4Ø A=3ØØØØØ
5Ø A DISK (8,A,4,5)
6Ø POKE A+&H68,25 XOR PEEK (A+&H68)
7Ø A DISK (9,A,4,5)
8Ø A DISK (8,A,1,6)
9Ø LPOKE A+&HAA,&3472707Ø XOR LPEEK (A+&AA)
1ØØ LPOKE A+&HAE,&767D6474 XOR LPEEK (A+&AE)
11Ø LPOKE A+&HB2,&Ø71A6D62 XOR LPEEK (A+&B2)
12Ø LPOKE A+&HB6,&67621869 XOR LPEEK (A+&B6)
13Ø A DISK (9,A,1,6)
14Ø PROCEDURE DISK (F,A,P,S)
15Ø VOID XBIOS (F,L:A,L:Ø,W:Ø,W:S,W:Ø,W:1)
16Ø RETURN
```

FIENDISH FREDDY'S

Pour l'épreuve 1, appuyez constamment sur le bouton de feu du Joystick pour que le clown farceur ne vous dérange pas. Essayer de faire le plus de figures possible afin, d'augmenter votre score (l'argent). J'ai réussi à faire 588,Ø1$ avec cette tactique.

(FOURCAULT SÉBASTIEN).

SHADOW OF THE BEAST



Si vous trouvez ce soft un peu trop difficile , insérez la première disquette et lorsque le titre apparaîtra , pressez le bouton gauche de la souris et le bouton du joystick en même temps , et laissez les comme ça jusqu'a ce que l'on vous demande la seconde disquette . Vous êtes maintenant l'heureux bénéficiaire de vies infinies!

(LAURENT)

SPEEDBALL

Contre chaque équipe, il vaut mieux obtenir le plus possible de pièces. Utilisez les pièces de manière à construire votre "POWER" ,"SKILL" et "STAMINA". Une fois qu'ils seront à leur maximum (3ØØ pour le POWER, 26Ø pour le SKILL, et 55 pour LE STAMINA) commencez à utiliser les pièces sur "BRIBE REF " (pour des tirs supplémentaires) "REDUCE SKILL" ET "STAMINA" sur votre adversaire et si nécessaire, "BRIBE OFFICIAL" . Lorsque le jeu démarre, faites glisser l'adversaire en face de vous. Attention aux balles rebondissant de la Sphère. Lorsque vous tirez, visez dans les coins et pas au centre.

(SIMOES)

DENARIS

Quand le message"insert data disk" apparaît,appuyez sur "z" puis mettez la souris dans le port joystick et pressez son bouton droit pour avoir des vies infinies. *(SIMOES)*

XYBOTS

Au niveau un,prenez la porte cachée à gauche près de la sortie,vous aurez besoin de la clé.Pour passer la nouvelle sortie que vous avez trouvé,tuez le monstre, cela vous donnera des clés et des points, l'énergie maximum et vous transportera au niveau 7. Quand vous jouez seul,pressez le bouton feu de l'autre joystick si vous êtes presque mort.Cela vous permettra de continuer le niveau sans être obligé de repartir au début. Sur la version d'arcade,il y a un écran d'option permettant de changer les bruitages,le prix du jeu,et de visualiser les niveaux.

(ORVAL)

ELITE

Quand on a la station derrière soi, actionner les rétro rockets ce qui permet de traverser la station sans dommage.

(ORVAL)

LAST DUEL

Pausez le jeu avec f9,puis appuyez sur help, shift gauche, et"1". Redémarrez le jeu et la touche f8 donne 5 vies supplémentaires;les touches de fonction font aller au niveau désiré.

(SIMOES)

BAAL

Au moment du chargement, quand l'écran devient noir, pressez le bouton droit de la souris pour avoir des vies infinies; appuyez sur le bouton gauche pour revenir aux vies normales.

(SIMOES)

SPHERICAL

Tapez "bladerunner" sur l'écran d'options pour avoir de jolis effets.

(SIMOES)

HYBRIS

En appuyant sur la barre d'espace à l'écran de présentation, vous avez droit à un menu qui permet de changer les paramètres

(ORVAL)

HAWKEYE

Pausez le jeu et pressez la touche delete: quand vous mourrez, vous passerez au niveau supérieur. Pressez la touche 2 pour revenir en arrière.

(ORVAL)

KICK OFF

Quand une ligue est au sommet, sauvegardez-la. Chargez-la quand vous invitez des amis et ainsi vous n'aurez qu'un match à jouer et si vous gagnez, la ligue gagnera.

(SIMOES)

LEONARDO

Essayez les codes suivants : EMMENTHALER, ALPHORN, MATTERHORN.

(SIMOES)

BATMAN (THE MOVIE)

Pour entrer dans le CHEAT MODE, tapez 'JAMMMM' pendant la présentation et normalement l'écran descend et revient renversé. Maintenant vous pouvez jouer avec les vies infinies et pour changer de niveau il vous suffit d'appuyer sur 'F1Ø'.

(LAURENT)

SLAYER

Pour avoir des vies infinies, il suffit de taper ce mot pendant la présentation : "DR.FEELGOOD" attention, le point est important. L'écran changera de couleur et le mot "CHEATING" apparaîtra sur l'écran. Pendant le jeu, pour enlever le cheat mode, taper sur la touche F1Ø.

(PIERRE BOUTAVANT)

MR. HELI

Pour parvenir au second et troisième tableau du soft avec des armes et des vies infinies, utilisez les codes suivants :

- second tableau:
CAAEIEAAAUABHGADCKBX
ou bien:
CACGFAAAAUAEDIADCKCY

- troisième tableau:
DAAGJHCAAUAEGAADCFCU
ou bien :
DACIHAFAAUAIGAADCDBN

(SIMOES)

KULT

Dans la salle du pendu, après avoir poussé le levier, inspectez l'oeil qui se trouve en dessous, puis appuyez dessus : une trappe s'ouvre alors qui mène directement dans les grottes où se trouvent Normayeen et Ash.

(SIMONIN EDDIE).

OPERATION WOLF



Prenez un éditeur de mémoire (type MONITOR-C), puis insérer le disque 1 d'Opération Wolf. Tapez :

<s 3ØØØØ 55 ØØ Ø2
o 3Ø134 3Ø17d ØØØ1
mettre ØØØØ en 3Ø15Ø et en 3Ø174 (pas de char au niveau 5)
>s 3ØØØØ 55 ØØ Ø2
puis tapez :
<s 3ØØØØ 67 Ø1 Ø9
<s 3Ø2ØØ 67 Ø1 1Ø
mettre ØØØ1ØØØ1ØØØ1 en 3Ø14e, en 3Ø1aØ, en 3Ø1f2, en 3Ø244 et en 3Ø2e8
mettre ØØØ1ØØØ1 en 3Ø296, puis tapez :
<s 3ØØØØ 67 Ø1 Ø9
<s 3Ø2ØØ 67 Ø1 1Ø

Voilà c'est tout, il suffit maintenant de détruire 1 char, 1 hélico. et 1 soldat pour changer de niveau.

Si vous n'avez pas d'éditeur de mémoire, alors prenez un éditeur de secteur et recherchez sur la piste 55 face Ø secteur 2, sur la piste 67 face 1, secteur 9 et 1Ø les séquences suivantes (3 fois chaque) :

tableau 1 :
ØØ32 ØØØ4 ØØØ5

tableau 2 :
Ø3cØ ØØØ8 ØØØ8

tableau 3 :
ØØ28 ØØØ4 ØØØ3

tableau 4 :
ØØ2d ØØØ7 ØØØ5

tableau 5 :
ØØ4b ØØØc ØØØØ

tableau 6 :
ØØ55ØØØb ØØØ4
puis les remplacer par ØØØ1 ØØØ1 ØØØ1

(ANCEL YANN).

LEONARDO

Pour avoir des vies infinies, tapez le code FREIBIERC.

(CHARBIT DANIEL).

MAGIC MARBLE

Voici les 5 premiers codes : ADVERTISER, EVERYWHERE, TOOTHPASTE, CONNECTION, CLEVERNESS

(SIMONIN EDDIE).

RAIDER

Quelques codes qui vous permettront d'aller plus loin :
shot, dyke, high, link, pear, kiln, band.

(SIMOES)

MR HELI



PREMIER TABLEAU:
Dans cette première partie , il vous faut continuellement vous déplacer, tout en ramassant les armes additionnelles que vous trouverez, et ceci en n'oubliant pas de récolter tous les cristaux cachés. Durant les sections inférieures du jeu, restez au milieu de l'écran. Essayez alors d'avoir tous les hélicoptères du dessus et détruisez-les à l'aide du missile en forme d'oeuf. Sachez de plus que les astéroïdes ne posent aucune difficulté majeure (contentez vous de les dégommer). Lorsque vous parviendrez au gardien se trouvant à peu près au milieu de la partie , restez en arrière et tirez (n'importe lequel de vos missiles à auto guidage devrait faire un carton). Par la suite, lorsque vous arriverez au tableau sans lumière, tirez sans arrêt, montez,détruisez la porte et la lumière apparaîtra .Tuez ensuite la créature se trouvant à la fin du tableau en restant en dessous d'elle et en tirant vers l'avant . Evitez ses boules en montant puis en revenant exactement la où vous étiez.

SECOND TABLEAU:
Tout en montant , restez au milieu de l'écran et tournez pour dégager de nouveaux hélicoptères. N'ALLEZ PAS chercher d'autres cristaux si vous vous trouvez trop en bas de l'écran: Le jeu n'en vaut pas la chandelle. En arrivant aux volcans, attendez qu'ils se mettent en éruption deux fois puis volez à travers eux trés rapidement, avant que n'arrive la prochaine coulée de lave. Assurez vous ensuite, avant votre descente de bien disposer du bouclier dans la mesure où votre tâche vous serait rendue trés difficile sans ce précieux objet. Faites très attention aux boules à trois voies et restez au centre de celles du milieu et du bas. Sachez que la section inférieure est relativement simple et sans réelles surprises excepté les ennemis du dessus. Lorsque vous atteindrez finalement la sortie et le monstre rebondissant, tirez lui dessus trés rapidement par derrière en le suivant. lorsqu'il effectuera un saut important, dépassez le et tirez de l'autre côté, en répétant ce procédé. Simple.

TROISIEME TABLEAU:
Toujours comme dans les tableaux précédents, vous devez vous déplacer en permanence . Assurez vous de bien ramasser la chose bleu qui scintille entre les tours ; elle vous donnera une vie supplémentaire , de l'énergie au maximum , et vous servira également de bombe . Récupérez le deux coups et le missile afin de vous débarrasser plus aisément du gardien final puis prenez le Muddy . Bizarrement, il est la chose la plus simple à vaincre , ceci en restant au bas de l'écran , la où les deux boules sortent. Survolez les et tirez sans arrêt, les missiles feront le reste . Je vous laisse le bonheur de découvrir le final mais n'espérez tout de même pas trop.

PACLAND

Si vous avez des problèmes avec vos paçs, alors faites comme suit:

Démarrez simplement une partie à deux joueurs, et amenez le premier joueur aussi loin que possible.

Utilisez ensuite le second joueur lors de votre premier retour au bercail afin de déplacer le second Cactus de gauche à droite. Ceci amènera un cercle jaune . Prenez-le et faites perdre la vie de votre second joueur. Laissez alors le premier joueur continuer à jouer jusqu'a ce qu'il meurt. Maintenant avec le second joueur, repoussez le même cactus et récupérez le cercle jaune. Recommencez cette technique et le premier joueur disposera bientôt de nombreuses vies.

(SIMOES)

NEW ZEALAND STORY

Dans ce soft, sachez que le tableau 2.1 à une chambre secrète de téléportation. Lorsque vous atteignez la fin du tableau, ne libérez pas votre camarade. Au dessus se trouve une chambre avec deux concombres à l'intérieur. Tirez alors de gauche à droite, au centre de la chambre. Une roue en feu devrait apparaître, entrez à l'intérieur et vous serez téléporté au tableau 3.4. Sachez de plus que vous aurez besoin de trouver un ballon quelque part afin de pouvoir entrer dans cette chambre.

(SIMOES)

SAFARI GUNS

Pour gagner à tous les coups, photographiez 3 fois de suite, le même animal, attendez le braconnier et tuez-le; (attention à celui qui est dans la souche ou au 3ème plan), photographiez 3 fois de suite un autre animal, tuez le braconnier et ainsi de suite jusqu'à qu'il n'y ait plus de photos; vous passerez ainsi facilement d'un niveau à l'autre.

(SIMONIN EDDIE).

LES VOYAGEURS DU TEMPS LA MENACE

Voici quelques trucs pour entrer dans le jeu, proprement dit :

Après s'être fait "enguirlandé", par le patron, prenez le seau et quittez l'échafaudage en entrant par la fenêtre de votre patron. Celle-ci doit être ouverte. Vous devez normalement vous retrouvez dans un hall (une salle d'attente). Prenez la porte située à droite, et la clé qui se trouve sous le tapis. Prenez aussi le sac plastique dans la poubelle, prenez tout ce qu'il y a dans les toilettes, remplissez ensuite le seau et placez-le au dessus de la porte de votre patron, puis prenez la porte de droite.

(VAAST ANTOINE).

BATMAN (THE MOVIE)

Escaladez la première échelle puis allez aussi loin que possible sur votre droite. Montez alors aussi haut que possible puis allez à gauche en évitant l'acide. Pour franchir le fossé se trouvant à cet endroit, lancez la corde en un mouvement diagonal et une fois de l'autre côté, escaladez la plate-forme. Montez ensuite aussi haut que possible, allez à droite, descendez, et restez juste sous le mur afin d'éviter le lanceur de bombes. Descendez alors aussi bas que possible, allez à droite, montez le plus haut possible, encore à droite, en bas, à droite, en bas, à gauche, en bas, à droite , et en haut jusqu'à atteindre le tournant de droite, allez à droite, en bas, à droite (en évitant le lanceur de bombes), puis en haut, à gauche, en haut,à droite, en bas, à droite. Vous devriez alors vous retrouver dans une chambre assez large , du côté opposé aux deux lanceurs de bombes. Balancez vous alors à travers la chambre en poussant le joystick vers le bas afin d'étendre la corde. Vous devriez pouvoir heurter le premier lanceur de bombes et le tuer. Descendez ensuite jusqu'à la plate-forme suivante pour vous débarrasser du lanceur suivant . Descendez sans arrêt, allez alors à droite, en haut, et vous devriez trouver Jack Napier . Tirez alors sans arrêt et vous aurez terminé ce tableau.

(ORVAL)

BUBBLE BOBBLE

Avec un peu, même plutôt beaucoup d'entraînement, il est relativement facile d'arriver au niveau 1ØØ à Bubble, le dernier niveau. Là, c'est déjà pas mal, mais à ce niveau, les Bulles que l'on crache sont chargées d'éclairs, et il faut aussi les éclater pour que les éclairs soient libérés et atteignent l'énorme monstre. Mais j'ai trouvé par hasard, une méthode très efficace avec un maximum de 3 ou 4 vies pour venir à bout de l'horrible chose : dès que l'on apparaît sur l'écran, il suffit de monter en haut à gauche, puis de sauter tout en regardant le mur, ainsi les bulles que vous libérerez le plus vite possible seront immédiatement éclatées et les éclairs iront droit sur le monstre!.

(BRAUD PIERRE-OLIVIER).



aMIE LE PRO.



LE CADEAU DE NOËL AMIE !
La valeur de votre ordinateur en logiciels et accessoires gratuits !

ATARI

① ATARI 520 STE **3.490 F**

② ATARI 520 STE + MONIT. COULEUR SC 1425 **5.490 F**

AMIGA

① AMIGA 500 **3.690 F**

② AMIGA 500 + MONITEUR COULEUR 1084 **6.390 F**

Choisissez vos logiciels ou vos accessoires

LOGICIELS ATARI

	Prix Public		
ARKANOÏD II	235 F ☐	SUMMER OLYMPIAD 88	225 F ☐
BEYOND THE ICE PALACE	240 F ☐	TEST DRIVE	275 F ☐
BLACK LAMP	225 F ☐	THRUST	110 F ☐
BUGGY BOY	225 F ☐	THUNDERCATS	225 F ☐
CHOPPER X	110 F ☐	WIZ BALL	225 F ☐
EDDIE EDWARDS		XENON	225 F ☐
SUPER SKI	225 F ☐	ZYNAPS	225 F ☐
IKARI WARRIORS	260 F ☐	ORGANISER	550 F ☐
MARBLE MADNESS	275 F ☐	SUPER MANETTE	129 F ☐
QUADRALIEN	225 F ☐	TAPIS SOURIS	80 F ☐
RANAMARA	225 F ☐	BOÎTE 10 DISQUETTES	80 F ☐
RETURN TO GENIUS	225 F ☐	BOÎTE DE RANGEMENT	
ROAD WARS	225 F ☐	100 DISQUETTES	100 F ☐
SECOND OUT	225 F ☐		
STARQUAKE	225 F ☐	Valeur totale	

Additionnez la valeur des produits que vous avez choisi, en cochant les cases correspondantes, jusqu'à concurrence du prix d'achat de votre ordinateur.

- ATARI ①: Total maximum : 3.490 F.
- ATARI ②: Total maximum : 5.490 F.

Faites l'appoint avec des disquettes à 8 F pièce.

A RETOURNER A : aMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL TÉL.

MON ORDINATEUR ATARI

ET MES LOGICIELS OU ACCESSOIRES GRATUITS

Frais d'envoi. Poste 25 F / Transporteur 80 F.

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB aMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

LOGICIELS AMIGA

Jeux	Prix Public		
AMEGAS	150 F ☐	DOCTOR FRUIT	200 F ☐
ART OF CHESS	249 F ☐	MASON MOTION	249 F ☐
BARBARIAN		BAAL	249 F ☐
ULT. WARRIOR	200 F ☐	**GRAPHIQUES**	
BUGGY BOY	249 F ☐	PHOTON PAINT	750 F ☐
IKARI WARRIORS	249 F ☐	DE LUXE PAINT	390 F ☐
INSANITY FIGHT	249 F ☐	DE LUXE PRINT	390 F ☐
MERCENARY COMP	200 F ☐	GRAPHIGRAPHT	290 F ☐
TERROR PODS	249 F ☐	SUPER MANETTE	129 F ☐
THUNDER CATS	249 F ☐	TAPIS SOURIS	80 F ☐
WIZBALL	249 F ☐	BOÎTE 10 DISQUETTES	80 F ☐
DEJA VU	245 F ☐	BOÎTE DE RANGEMENT	
SPACE QUEST	200 F ☐	100 DISQUETTES	100 F ☐
SPACE PORT	200 F ☐		
SKY FIGHTER	220 F ☐	Valeur totale	

Additionnez la valeur des produits que vous avez choisi, en cochant les cases correspondantes, jusqu'à concurrence du prix d'achat de votre ordinateur.

- AMIGA ①: Total maximum : 3.690 F.
- AMIGA ②: Total maximum : 6.390 F.

Faites l'appoint avec des disquettes à 8 F pièce.

A RETOURNER A : aMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL TÉL.

MON ORDINATEUR AMIGA

ET MES LOGICIELS OU ACCESSOIRES GRATUITS

Frais d'envoi. Poste 25 F / Transporteur 80 F.

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB aMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

* Livraison : 5 jours maximum, à dater de votre commande. * Garantie 2 ans. * Escompte 2 % pour règlement comptant. * Crédit 4 mensualités sans intérêt, après acceptation du dossier.

Prix promotionnels non cumulables avec les promotions aMIE en cours. Offre dans les limites des stocks disponibles.

aMIE INFORMATIQUE
11, bd Voltaire - 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20

SCOR - RC B 2526

POWER CARTRIDGE (UTILISATION DES POKES)

Cette extension, permet de modifier des valeurs à l'intérieur de la mémoire de l'ordinateur. Pour utiliser les pokes donnés dans le magazine, ouvrez les yeux et suivez nos explications :

- Charger un logiciel de jeu dont vous possédez le poke
- Appuyer sur le bouton magique situé sur la Power Cartridge
- Faire F7 pour baisser la flèche de choix
(vous êtes maintenant sous BASIC)
- Taper le poke comme indiqué dans JOYSTICK (ex : POKE 2555,Ø)
- Return
(si dans le poke que JOYSTICK vous donne, il y a l'adresse d'éxécution c'est à dire 'SYS et un chiffre' il vous suffit juste de le taper après le poke, et vous n'aurez plus besoin de passer par 'LA POWER CARDRIDGE')
Vous avez maintenant un jeu avec des vies infinies !!!)
- Represser le bouton magique
- Aller avec F1 (en haut) et F7 (en bas) au menu "CONTINUE"
- Return

LISTINGS

La méthode est encore une fois la même...Il suffit de taper le listing que JOYSTICK vous donne et de le sauvegarder sur disquette ('SAVE "Nom du Programme",8') ou k7 ('SAVE'). Ensuite faites RUN et suivez les instructions du programme.

URIDIUM

```
Ø REM INVINCIBILITE SUR URIDIUM
1 REM VERSION COMMODORE K7
2 REM PAR Sylvain MAISONNEUVE
1Ø PRINT CHR$(147):POKE5328Ø,Ø:POKE53281,Ø:POKE646,1
2Ø FOR A = 49152 TO492Ø2:READ B:POKEA,B:NEXT
3Ø SYS49166
4Ø DATA 162,2Ø,189,33,192,157,198,224,2Ø2
5Ø DATA 16,247,76,Ø,224,32,44,247,169,Ø
6Ø DATA 141,32,2Ø8,32,1Ø8,245,169,192,141
7Ø DATA 239,3,76,167,2,169,76,141,65,13
8Ø DATA 169,249,141,66,13,169,12,141
9Ø DATA 67,13,1Ø8,Ø,128
```

INDIANA JONES

```
1 REM VIES INFINIES POUR INDIANA JONES
2 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK
1Ø FOR I=Ø TO 26:READ D:P=I+272
2Ø POKE P,D-5:NEXT I
3Ø POKE 5328Ø,PEEK(162):POKE 816,16
4Ø POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
5Ø DATA 37,17Ø,249,174,29,146,213
6Ø DATA 13,174,62,146,214,13,81,21
7Ø DATA 13,174,178,146,252,131,81
8Ø DATA 5,127,79,73,88,Ø,1,2,3,4,5
```

ZYBEX

```
1 REM Vies infinies pour ZYBEX
2 REM VERSION COMMODORE K7
3 REM PAR Frédéric BOTTON
1Ø FOR L= 32Ø TO 345:READ T :POKE L,T :NEXT
2Ø POKE 642,13 :POKE 157,128:SYS 32Ø
3Ø DATA 32,86,245,16Ø,78,141,2ØØ,2,169,1,141,2Ø1,2,96
4Ø DATA 169,91,141,121,4,169,1,141,122,4,76,Ø,4,169
5Ø DATA 189,141,1Ø6,113,76,Ø,96
```

BAAL

```
1 REM TOUT A L'INFINI OU PRESQUE POUR BAAL
2 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK
1Ø FOR I=Ø TO 91:READ A:POKE I+288,A-5:NEXT I
2Ø POKE 816,32:POKE 817,1:POKE 2Ø5Ø,Ø:LOAD
3Ø DATA 37,17Ø,249,174,51,146,142,198,174
4Ø DATA 6,146,143,198,1Ø1,37,171,198,77
5Ø DATA 174,18Ø,146,64,117,174,5Ø,146,65
6Ø DATA 117,178,66,117,2Ø6,3Ø,213,15,174
7Ø DATA 171,146,41,6,174,198,146,46,6,37
8Ø DATA 4Ø,6,1Ø9,1Ø1,174,49,146,135,55
9Ø DATA 167,239,146,17Ø,55,165,1Ø1,145
1ØØ DATA 86,22,145,216,22,145,1Ø4,23,146
11Ø DATA 19,14,146,25,14,146,69,14,146
12Ø DATA 72,14,146,75,14,81,5,1Ø,75,91
13Ø DATA 72,Ø,1,2,3,4,5,6,7,8,9,1Ø,11,12
```



RETURN OF JEDI

Pour avoir des vis infinies :
POKE 4Ø44,36
POKE 5151,36
POKE 6827,36
POKE 6847,36
(ANGERAND BRUNO).

PLATOON

En arrivant au village, tenez vous en dehors de la quatrième hutte et tuez le Vietnamien innocent jusqu'à ce que votre moral atteigne presque son degré ZERO. Puis entrez rapidement dans la hutte, tuez le soldat et enfoncez le JOYSTICK vers le bas jusqu'à ce que le message "GAME OVER" apparaisse à l'écran. Recommencez le jeu et faites vous tuer par un méchant. On ne pourra plus vous tuer. Attention vous pouvez être emporté par les mines
(ORVAL)

SDI

Sur l'écran des options, pressez X,C,T ET SPACE pour accéder au menu 'CHEAT MODE'.
(ORVAL)

REAL GHOSTBUSTERS

Après être mort, pressez la barre espace et laissez simplement la cassette se dérouler au lieu de la rembobiner. Le tableau suivant se chargera alors, mais le programme pensera qu'il est encore au premier tableau !
(ORVAL)

GEMINI WING

Réinitialisez et entrez les pokes suivant afin d'obtenir des vies infinies :
POKE 46Ø2,173
SYS 3Ø167
Et si vous désirez juste tricher un tout petit peu, pressez P sur l'écran de présentation avant d'entrer l'un des mots de passe suivant :
Mots de passe de changement de tableau:

2: Mr Wimpy
3: Classics
4: Whizzkid
5: Gunshot
6: Doodguyz
7: D.Gibson
(LUCAS)

BOMB FUSION

Pour obtenir des vies infinies, entrez ces pokes après avoir réinitialisé le soft. :
POKE 38Ø3,234
POKE 38Ø4,234
SYS 3ØØØ
(LUCAS)

BUBBLE BOBBLE

Pour obtenir des effets sympas, essayez les pokes suivants:
POKE 7Ø76,7Ø (le premier joueur recevra des vies et des points lorsque vous éclaterez une bulle.
POKE 8975,7Ø (les deux joueurs deviendront vos ennemis lorsque vous enfoncerez le fire.
(LUCAS)

RENEGADE III

Après être mort, pressez la barre espace et laissez simplement la cassette se dérouler au lieu de la rembobiner. Le tableau suivant se chargera alors, mais le programme pensera qu'il est encore au premier tableau !
(ORVAL)

BUTCHER HILL

Encore des codes super cools!!!

- TABLEAU 1: RATTLE AND HUM et MAP
- TABLEAU 2: WIDEAWAKEINAMERICA et MAP
- TABLEAU 3: JOSHUATREE et MAP

(LUCAS)

BATMAN (THE MOVIE)

Terminez le premier tableau et chargez le stage "Batmobile". Perdez alors toutes vos vies. Lorsque l'on vous demandera de rembobiner la face B , n'en faites rien. A la place,contentez vous d'enfoncer la touche PLAY pour charger le tableau à la cathédrale. Vous disposez maintenant de vies infinies.
(ORVAL)

LIVE AND LET DIE

Pour avoir du fuel infini :
POKE 1,53
POKE 63212,234
POKE 63213,234
POKE 63214,234
POKE 1,55
tapez les deux lignes qui suivent sur une seule :
FORA=4Ø532TO 4Ø557: POKE A,234:NEXT
(RISCHEBE PHILIPPE).

LICENCETOKILL

Pour avoir des vies infinies :
POKE 11565,173
POKE 15185,173
POKE 33Ø56,173
POKE 8448,173
POKE 1473Ø,173
Pour avoir du Fuel infini :
POKE 36576,234
POKE 36578,234
POKE 36577,234
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 11559,173
Exécution :
SYS 2Ø56
(JESENBERGER BERTRAND).

CITADEL

PREMIER TABLEAU:
ALIEN:
La chose la plus importante probablement est de NE PAS perdre de vies , car sachez le , vous en aurez grand besoin par la suite. Sachez qu'il y a une multitude d'armes supplémentaires , même si les joueurs les plus expérimentés
n'en feront pas usage. Soyez très tactique et apprenez bien la disposition des pièges. Sachez que la carte est très utile lors de la recherche de commutateurs sombres dans les coins les plus éloignés.

SECOND TABLEAU:
L'ARMURE:
Il y a là de nombreux ennemis et pas des moindres! Le truc est de vous déplacer continuellement (sans vous précipiter mais au contraire éviter chaque piège , puis aller rapidement jusqu'au suivant). Vous découvrirez que le commutateur
se trouvant entre les deux labyrinthes est essentiel si tous les champs de
force sont sur le point d'être désactivés, alors utilisez la carte de nouveau. Ah, n'oubliez pas: les cosses énergétiques sont trés rares, alors, FAITES Y ATTENTION !

TROISIEME TABLEAU :
BRASS :
Les Stepperguns apparaissent ici pour la première fois , le conseil à vous donner est: NE PANIQUEZ PAS ! Utilise alors un droïde capturé comme barrière protectrice , ou planez et franchissez l'obstacle tout en tirant (cela vous demandera de la préparation!) En fait, un droïde capturé vous aidera énormément à travers ce tableau, dans la mesure où les pièges regorgent d'agresseurs et de blockers.

QUATRIEME TABLEAU :
LA SALLE (CHAMBER)
Cette partie est particulièrement difficile. Pourquoi? A cause des champs de force automatiques ! Voila pourquoi! Sachez qu'il n'est pas trop difficile de vous frayer un chemin à travers , mais faites attention, car vous pourriez facilement avoir quelques problèmes une fois de l'autre côté. Sachez de plus que tout droïde capturé peut tomber en rade. En fait, la clé de la réussite de cette partie n'est pas de trouver les switches (commutateurs), mais plutôt de trouver la sortie du labyrinthe. Faites également attention à la tourelle.

CINQUIEME TABLEAU:
ARENA:
Ce sont toutes les formes d'ennemis qui apparaissent ici, doublés d'une masse armée particulièrement difficile à vaincre. Les commutateurs sont quant à eux faciles à activer , alors si vous faites preuve de sang froid vous devriez vous en sortir assez aisément. Le cas échéant, vous n'y parviendrez pas. C'est aussi simple que cela.

SIXIEME TABLEAU :
VOID
Cette partie est presque impossible à terminer à temps, dans la mesure où vous ne pouvez pas vous cacher indéfiniment derrière les murs , il n'y en a aucun , seuls de vastes fossés que seuls vous ET VOS ENNEMIS peuvent franchir. Il y a trois champs de force qui se situent entre vous et la sortie, il vous faut donc absolument désactiver chaque commutateur. Sachez qu'il y a également de nombreux Stepper Guns , alors utilisez votre fire à bon escient. Surtout n'oubliez pas que si l'ennemi s'aligne en face de vous, il n'y aura aucun mur dans les environs pour vous sauver !

SEPTIEME TABLEAU:
HASARD:
Les graphismes de ce tableau sont supers! De toute façon , vous devrez encore désactiver chaque commutateur afin de trouver le commutateur qui protège la sortie. Une fois encore, utilisez la carte pour découvrir où les ascenseurs mènent , et prenez garde aux combinaisons fatales de Stepper Guns et de tourelles.

HUITIEME TABLEAU:
GOTHIC:
En fait, cette partie n'est pas trop difficile. Il est possible de franchir les trappes fermées afin d'accéder à une position sauve. La sortie est à nouveau gardée par trois champs de force , ce qui vous oblige à désactiver chacun d'entre eux. Et vous voilà à la fin...enfin presque!!!
(ORVAL)

AFTERBURNER

A la page de présentation, appuyez cent fois sur la touche pause avant que la démo ne commence. Vous serez invincible.

(LONG PATRICK).

ALTERED BEAST

Pour effectuer l'option continue, il suffit, quand le jeu affiche Game-Over, d'appuyez sur les boutons 1,2 et flèche gauche en même temps.

(DEVAUX ARNAUD).

KENSEIDEN

Au début du jeu, faites la manoeuvre suivante :

-gauche, gauche, bas, haut, appuyez sur les 2 boutons simultanément. Vous aurez l'option select round.

(LONG PATRICK).

KENSEIDEN

Quand l'écran de fin de jeu apparaît, faire la manoeuvre suivante, pour avoir l'option continue :

-haut, haut, bas, bas, appuyez sur le bouton 2.

(LONG PATRICK).

MY HERO

Sautez par dessus le lanceur de couteau sans le toucher. Pour obtenir une vie supplémentaire, tapez sur l'arrière du couteau.

POWER STRIKE

Pour aller très loin, prendre 3 fois l'arme 1 et tirer sans arrêt devant et sur les côtés.

(VILLEMIN FRÉDÉRIC).

RAMBO III

Lorsque vous approchez de la fin du tableau D, continuez de tirer au milieu de l'écran et jetez votre grenade sur les trois mini hélicoptères pour terminer le tableau sans dégâts.

RASTAN

On peut prendre appui sur un mur. ex: sautez sur un mur, sautez dans le sens opposé.

(LONG PATRICK).

ROCKY

Connectez votre unité de feu rapide dans un port un. Durant les phases de BONUS (tapez dans le sac et la balle). Gardez vos doigts sur les deux boutons, et vous aurez assez d'énergie pour vaincre DRAGO très facilement.

(DARMON)

SECRET COMMAND

Du troisième, aux tableaux suivants, vous pouvez continuer le jeu (en sélectionnant un mode 2 joueurs). Déplacez simplement le JOYSTICK de gauche à droite, tout en pressant les 2 boutons de FIRE lorsque votre partie se termine.

SPACE HARRIER

Faites un test sonore (SOUND TEST) et sélectionnez les tons FX7, 3,3,7,4,8 ET 1. Vous aurez alors un écran qui vous permettra de changer les paramètres du jeu. Lorsque vous terminez une partie, appuyez en HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, BAS, HAUT, BAS Pour continuer. Ceci marche neuf fois.

WONDER BOY

Pour gagner facilement, passer le 1[er] niveau et à l'image où l'ont voit le numéro d'AREA et du ROUND, faire 2 X bouton 1, 2 X bouton 2, les 2 boutons en même temps et choisir le niveau 9.4.

(VILLEMIN FRÉDÉRIC).

WORLD GRAND PRIX

Dans le cas d'une éventuelle collision, appuyez sur les freins afin, d'éviter trop de dégâts. Après avoir ralenti, jetez un coup d'oeil au compteur et aux vitesses.

(LAGREZE LUDOVIC).

TRANSBOT

Appuyez sur les 2 boutons avant d'allumer la machine, allumez-la tout en gardant les boutons appuyés. Attendez que 4 offs apparaissent, puis appuyez sur haut, bas, gauche, droite. Vous aurez alors les vies infinies.

(CHARBIT DANIEL).

R TYPE

Branchez les deux "JOYCARDS". Tenez la première manette de contrôle diagolalement en bas et à droite tout en tenant la deuxième manette en haut à droite ,enfoncez le premier bouton en bas et ALLUMEZ LE SEGA. Gardez tout enfoncé jusqu'à ce que le logo "R TYPE" apparaisse. Vous démarrerez le jeu, armé jusqu'aux dents.

Au quatrième tableau vous arrivez à un écran encombré de bas en haut par des points verts. Pour passer un tableau BONUS, accédez en milieu de parcours à la trappe qui se trouve dans le paysage.

SAFARI HUNT

Restez en TIR rapide, et lorsque vous tuerez n'importe quel animal sauvage, continuez à lui tirer dessus pour gagner plus de points de Bonus.

SPACE HARRIER 3D

Lorsque vous entrez dans la commande spéciale (SON) ,CLE en 7437481 et vous recevrez un super message spécial.

BLACK BELT

Après les titres d'ouverture, l'écran flash en bleu pendant moins d'une seconde. Enfoncez le RESET et vous obtiendrez des vies infinies.

ACTION FIGHTER

Quand l'hélicoptère apparaît, changez vous en moto ,recommencez, et il s'en ira.

ZILLION II

Allez à droite du mur et quand le baron Ricks approche,continuez à courir à droite.Quand il rate JJ, tournez autour et tirez quand il saute.

TEDDY BOY

Sur l'écran-titre,bougez le joystick en haut,en bas,à gauche,à droite, et un nouvel écran apparaît.Allez en haut et en bas 9 fois et pressez le bouton 1, vous pourrez choisir votre secteur de début.

QUARTET

Tuez le monstre du niveau 2,prenez la clé et l'étoile,puis entrez dans la porte warp 2 fois pour un bonus.

ALTERED BEAST

Enfoncez les touches du haut et de gauche suivi du bouton numéro 1 et vous démarrerez la partie avec plus d'énergie que d'ordinaire.

GHOST HOUSE

Sautez quand les flèches arrivent et vous deviendrez doré après un moment, ce qui vous rendra invincible quelques temps.

SHINOBI

Pressez le bouton d et quand les yeux bougent sur l'écrande présentation, pressez le bouton 2 et vous pourrez choisir votre secteur ou votre mission.

VIGILANTE

Sur l'écrande présentation, allez en haut, à gauche,pressez les boutons feu ,et vous pourrez choisir votre niveau de départ sur l'écran d'options en allant en bas ou en haut.

ALTERED BEAST

Pour pouvoir continuer la partie après un Game-Over, 4 de suite (pas plus de 4 fois), cela fera 12 vies; premier Game-Over positionner la manette en diagonale, vers le haut gauche puis appuyez sur les 2 boutons, pour les 3 autres Game-Over, faire la même chose en diagonale mais dans chaque autre diagonale (bas gauche, bas droit, haut droit.). Puis à chaque fois appuyez sur les 2 boutons cela après chaque Game-Over (toujours 4 fois).

(ROQUIER Richard).

DOUBLE DRAGON

Au deuxième et au troisième niveaux, il y a des précipices, en y faisant tomber vos ennemis, vous les neutralisez pour toujours. Méthode : au premier, deuxième et troisième niveaux les vies sont infinies, placez-vous alors au bord du précipice et laissez-vous frappez : l'ennemi va vous dépassez et vous pourrez le faire tomber en lui donnant un coup de pied aérien. Pour les ennemis qui tombent par terre au bout de deux coups de pied, les frapper une première fois avant d'appliquer ce truc. Pour les géants, cette méthode ne peut être utilisée, il faut déplacer son personnage jusqu'à ce que le géant soit dans la bonne position pour tomber.

(BOZELE Laurent).

GAGNEZ 50F. EN PROFITANT DE TOUS LES AVANTAGES JOYSTICK

ABONNEZ-VOUS!!!

[redacted]

[redacted]

VOS AVANTAGES

REDUCTION

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros 20O F. au lieu de 250 F. Vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, le jour de sa sortie, sans vous déplacer, sans risquer de ne plus en trouver chez votre marchand de journaux...

CADEAU

Chaque mois, 10 ABONNES seront tirés au sort et recevront un soft pour leur bécane. Un abonné ne pourra gagner qu'une fois pendant la periode de son abonnement. Vous ferez paraître vos PETITES ANNONCES, à moitié prix. (Actuellement 25f. au lieu de 50f.)

PRIVILEGE

Vous recevrez un dessin, serie limitée, de Bruno BELLAMY dédicacé à votre prénom.

MINITEL

JOYSTICK offre à chaque abonné, 60 minutes en 3614 sur son serveur (le prix de la connexion varie entre 10 et 20 f. l'heure) Si vous n'avez pas de minitel, vous pouvez offrir ces 60 mn, à un de vos copains.

CLUB

Vous ferez partie du CLUB des ABONNES, et de ce fait, vous serez consultés à chaque grande occasion, pour donner votre avis

LES ABONNES DE JOYSTICK SONT LES ROIS
N' ATTENDEZ PAS.... ABONNEZ VOUS DES AUJOURD'HUI !!!

BON DE COMMANDE JOYSTICK

☐ OUI ! Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement à JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F. pour mon abonnement
JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 mn EN 3614 le PSEUDO ....
(ATTENTION, pour beneficier de ces credits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK)

☐ Je veux commander les anciens numeros de JOYSTICK Hebdo: 10 f. par exemplaire et 30 f. pour le Hors serie
N°__ N°__ N°__ N°__ N°__ N°__ N°__ N°__ N°__ N°__ N°__ N°__ N°__ N°__

☐ Je veux commander le TEE SHIRT° JOYSTICK Hebdo au prix de 70 f. (frais d'expédition compris)
TAILLE: /L/ Large ou /XL/ Xtra large °Dans la limite des stocks disponibles

JE JOINS UN CHEQUE DE .... A L'ORDRE DE JOYSTICK, 177 rue Saint Honoré 75001 Paris
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville ....
Age ...... Ordinateur ..../dk /K7

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS SUR SPECTRUM

Pour les listings, comme d'habitude, il suffit de les taper puis de les sauvegarder sur une k7 ou une disquette vierge et de faire RUN. Toutes les instructions de sauvegarde sont expliquées dans la notice du BASIC (voir LOAD, SAVE, RUN). Ensuite comme ses copains des autres standards, on suit les instructions données par le programme.

Les pokes se placent comme sur Amstrad c'est à dire dans le loader BASIC avant le RANDOMIZE USR.

On va détailler un peu plus :

Vous chargez votre loader en utilisant l'instruction 'LOAD'.Ensuite vous tapez 'LIST'. Vous verrez apparaître sur l'écran tout un tas de lignes d'instructions Basic. (Pour ceux qui n'avaient pas compris, ces lignes sont le LOADER.).

Vous essayez maintenant de repérer dans le listing une ligne où figure l'instruction 'RANDOMIZE USR'. Une fois repéré vous retapez toute la ligne et quand vous arrivez devant cette fameuse instruction, vous tapez votre ou vos pokes en les séparant de deux points (':') et vous tapez la suite de la ligne sans oublier que chaque instruction doit être séparée par deux points (':').

Il est possible que le listing n'apparaisse pas quand vous faites 'LIST'. Cela veut dire qu'il est protégé et vous l'avez donc dans le baba, de même si vous ne trouvez pas l'instruction 'RANDOMIZE USR', essayez de faire votre ou vos pokes comme ça tout bêtement suivi de l'instruction 'RUN'. Si ça ne marche toujours pas, vous n'avez plus qu'à aller dans un magasin et volez un 'MULTIFACE I'.

Le 'MULTIFACE I ' est une cartouche qui se connecte sur votre Spectrum et qui vous premet d'interrompre le jeu à n'importe quel moment et d'utiliser vos pokes, mais pour cela referrez vous à sa documentation.

BATMAN (THE MOVIE) - SPECTRUM

```
1 REM Vies infinies pour BATMAN (THE MOVIE)
2 REM par ROUSSEAU pour JOYSTICK
10 CLS:BORDER 3:POKE 23624,3
2Ø POKE 23693,SIN PI:CLEAR 9999
3Ø LET X=PEEK 23631+256*PEEK 23637
4Ø LET Y=PEEK X:POKE X,111
5Ø LOAD ""SCREEN$:LOAD ""CODE 3ØØØØ
6Ø FOR B=Ø TO 42:READ A:A=A-5
7Ø P=I+4ØØØØ:POKE P,A:NEXT B
8Ø POKE X,Y
9Ø RANDOMIZE USR 4ØØØØ
1ØØ DATA 248,242,99,38,53,122,22,5,96,6,5
11Ø DATA 44,242,181,67,2Ø6,55,73,1Ø2,67,5
12Ø DATA 55,143,1Ø2,67,57,55,146,1Ø2,67,5
13Ø DATA 55,2ØØ,26Ø,55,2Ø1,23Ø,55,2Ø2,23Ø
14Ø DATA 2ØØ,5,134,Ø,1,2,3,4,5,6,7,8,9,1Ø
```

THUNDERBIRDS - SPECTRUM

```
1 REM Vies et temps infinis pour THUNDERBIRDS
2 REM par ROUSSEAU pour JOYSTICK
1Ø CLS:BORDER Ø:PAPER Ø:INK 7
2Ø FOR I=Ø TO 87:READ A:A=A-5:P=I+5ØØØØ:POKE P,A
3Ø NEXT I:CLEAR:RANDOMIZE USR 5ØØØØ
4Ø DATA 226,38,5,5,22,22,5,18Ø,6Ø,21Ø,91,1Ø,226
5Ø DATA 38,2Ø8,97,22,21,44,67,26Ø,6Ø,21Ø,91,1Ø
6Ø DATA 38,128,2ØØ,22,85,1ØØ,6,5Ø,5,242,88,54
7Ø DATA 99,242,181,2ØØ,228,98,63,85,2ØØ,38,129
8Ø DATA 212,22,61,17Ø,172,45,31,28,122,2Ø6,22
9Ø DATA 127,156,259,9Ø,45,21,38,174,2Ø3,22,175
1ØØ DATA 151,59,172,23,2ØØ,133,1Ø1,Ø,1,2,3,4,5
```

ROGER RABBIT - PC

Ce petit listing vous génère un fichier 'ROGERJOY.COM' qui devra être lancez avant le fichier WWFR

```
1 REM VIES INFINIES POUR ROGER RABBIT
2 REM PAR ROUSSEAU
1Ø CLS:KEY OFF:FOR I=1 TO 196:READ A$:L$=L$+VAL("&H"+A$)
2Ø OPEN "A:\ROGERJOY.COM" FOR OUTPUT AS#1
3Ø PRINT #1,L$:CLOSE #1:END
4Ø DATA ØE,1F,B8,1Ø,35,CD,21,89,1E,94,Ø1,8C,Ø6,96,Ø1,FA
5Ø DATA B8,ØØ,ØØ,8E,D8,C7,Ø6,4Ø,ØØ,2E,Ø1,8C,ØE,42,ØØ,FB
6Ø DATA B4,Ø9,ØE,1F,BA,9C,Ø1,CD,21,BA,ØØ,Ø2,CD,27,82,FC
7Ø DATA ØB,75,6Ø,2E,A3,98,Ø1,2E,89,1E,9A,Ø1,58,5B,53,5Ø
8Ø DATA 1E,56,51,8E,DB,B9,ØØ,8Ø,8B,F1,81,3C,8Ø,Ø6,74,Ø5
9Ø DATA E2,F6,E9,1E,ØØ,81,7C,Ø2,14,E3,74,ØA,81,7C,Ø2,8D
1ØØ DATA E1,74,Ø3,E9,EA,FF,C7,Ø4,9Ø,9Ø,C7,44,Ø2,9Ø,9Ø,C6
11Ø DATA 44,Ø5,9Ø,B9,ØØ,8Ø,8B,F1,81,3C,9A,4Ø,74,Ø5,E2,F6
12Ø DATA E9,Ø4,ØØ,C6,44,Ø1,9Ø,59,5E,1F,2E,A1,98,Ø1,2E,8B
13Ø DATA 1E,9A,Ø1,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,43,48,41,52
14Ø DATA 47,45,52,2Ø,4C,45,2Ø,5Ø,52,4F,47,52,41,4D,4D,45
15Ø DATA 2Ø,27,57,46,52,52,27,ØA,ØD,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø
16Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,24,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

BARBARIAN (PSYGNOSIS) - PC

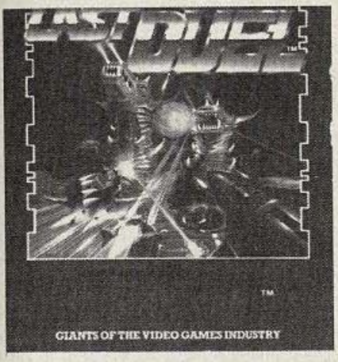
Ce petit listing vous génère un fichier 'BARBARIA.COM' qui devra être lancez avant BARBARIAN.

```
1 REM VIES INFINIES POUR BARBARIAN (PSYGNOSIS)
2 REM PAR ROUSSEAU
1Ø CLS:KEY OFF:FOR I=1 TO 169:READ A$:L$=L$+VAL("&H"+A$)
2Ø OPEN "A:\BARBARIA.COM" FOR OUTPUT AS#1
3Ø PRINT #1,L$:CLOSE #1:END
4Ø DATA ØE,1F,B8,1Ø,35,CD,21,89,1E,7Ø,Ø1,8C,Ø6,72,Ø1,FA
5Ø DATA B8,ØØ,ØØ,8E,D8,C7,Ø6,4Ø,ØØ,2E,Ø1,8C,ØE,42,ØØ,FB
6Ø DATA B4,Ø9,ØE,1F,BA,78,Ø1,CD,21,BA,ØØ,Ø2,CD,27,82,FC
7Ø DATA ØB,75,3C,2E,A3,74,Ø1,2E,89,1E,76,Ø1,58,5B,53,5Ø
8Ø DATA 1E,8E,DB,8Ø,3E,E7,4B,FE,75,1B,C7,Ø6,E7,4B,9Ø,9Ø
9Ø DATA FA,B8,ØØ,ØØ,8E,D8,2E,A1,7Ø,Ø1,A3,4Ø,ØØ,2E,A1,72
1ØØ DATA Ø1,A3,42,ØØ,FB,1F,2E,A1,74,Ø1,2E,8B,1E,76,Ø1,EA
11Ø DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,56,4F,55,53,2Ø,5Ø,4F,55
12Ø DATA 56,45,5A,2Ø,43,48,41,52,47,45,52,2Ø,42,41,52,42
13Ø DATA 41,52,49,41,4E,2Ø,28,5Ø,53,59,29,2Ø,ØA,ØD,2Ø,2Ø
14Ø DATA 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,24,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

DIVERS

PC

LAST DUEL



Tapez "strider" à l'écran et f9 fait accéder au prochain niveau, f8 donne 5 vies et f7 donne 5 vies au deuxième joueur.

(JEFF)

STRIDER

Pausez le jeu avec f9 et appuyer sur help,shift gauche et 1.Recommencer à jouer et les touches f1 à f4 vous transporteront aux points clignotants des niveaux; les touches 1 à 5 vous amèneront aux niveaux correspondants.

(JEFF)

SPECTRUM

3D STOCK CAR C. S.

Un petit truc pour changer de circuit. Appuyez sur les touches 'BREAK', '9' et 'Ø', bien évidemment en même temps.

(ROUSSEAU)

L.E.D. STORM

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 37327,Ø

(ROUSSEAU)

NETHERWORLD

Pour avoir :
- le choix du tableau de départ :
POKE 2842Ø,tableau (1 à 1Ø)
- le choix du score de départ S1*S2=score de départ.
POKE 28426,S1
POKE 28427,S2
- des vies infinies :
POKE 33575,Ø
- le choix du nombre de vies:
POKE 33921,nombre de (1 à 255)

(ROUSSEAU)

DESOLATOR

Pour choisir son nombre de vies :
POKE 34177,nombre

(ROUSSEAU)

ARTURA

Pour avoir :
- des ennemis immobiles :
POKE 26963,2Ø1
- des ennemis impuissant ...euh qui ne peuvent pas tirer!!
POKE 27677,2Ø1
- de l'énergie :
POKE 32138,Ø

(ROUSSEAU)

DRAGON'S LAIR

Pour avoir des vies infinies :
POKE 35766,1

(ROUSSEAU)

TROUGH THE TRAP DOOR

Pour voir directement la fin du jeu:
POKE 34589,24
Pour avoir des vies infinies :
POKE 47492,Ø
Pour être invulnérable :
POKE 5373Ø,2Ø1

(ROUSSEAU)

LIVINGSTONE SUPONGO

Pour avoir de l'eau et des vies infinies :
POKE 24381,Ø
POKE 268Ø9,Ø
POKE 277Ø7,Ø
POKE 27726,36

(ROUSSEAU)

TOUR DE FORCE

Pour être invulnérable :
POKE 41998,2Ø1
Pour avoir des vies infinies :
POKE 42Ø65,Ø
Pour avoir du temps infini :
POKE 4461Ø,Ø

(ROUSSEAU)

CHICAGO'S 3Ø

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur les touche 'H' et 'V'.

(ROUSSEAU)

FRIGHTMARE

Pour avoir des vies infinies et être invulnérable :
POKE 43976,Ø
POKE 44Ø13,Ø
POKE 44Ø51,Ø

(ROUSSEAU)

ATHENA

Pour avoir des vies infinies :
POKE 5Ø267,Ø
POKE 51212,Ø
POKE 55268,61

(DULKO)

BUBBLER

Pour avoir des vies infinies :
POKE 57517,Ø

(DULKO)

CAULDRON

Pour avoir des vies infinies :
4ØØ6Ø,Ø

(DULKO)

DRAGON'S LAIR I

Pour avoir des vies infinies :
POKE 51867,Ø

(DELEYE)

DRAGON'S LAIR II

Pour avoir des vies infinies :
POKE 35766,Ø

(DELEYE)

ROLLER COASTER



Pour choisir son nombre de vies de départ :
POKE 45Ø44,vies

(GRAS)

SABOTEUR II

POKE 35412,127 énergie infinie
POKE 61382,127 temps infini

(CARRASCO MANUEL).

SKATEBALL

Pour obtenir des vies infinies, tapez TINY sur l'écran TITRE.

(ROUSSEAU)

STORMLORD

Tapez "bringonthegirls" et les touches 1 à 4 pour accéder au niveau correspondant.

(ROUSSEAU)

NINTENDO

SUPER MARIO BROTHERS 2

Pour utiliser les warp zones, trouvez les potions près des pots de fleurs et utilisez-les.

MIKE TYSON'S PUNCH-OUT

Pour se battre tout de suite contre SUPER MACHO MAN , choisissez continue et entrez les codes 267,853,7588.

SUPER MARIO BROSS

Pour obtenir l'option de jeu continue, enfoncez le bouton "A" tout en pressant le bouton START lorsque l'écran de présentation apparaît.

PC ENGINE

GUNHED

N'attaquez pas le navire divisé en 2 de la fin du niveau 1 pendant 8Ø secondes et vous aurez 2Ø nouvelles bombes et un extra 1Ø-up.

(DESTROY)

R-TYPE

Traversez tout le premier Stage, sans perdre une vie,et quand le message de fin apparaît, pressez run et vous serez transporter au niveau 5.

(DESTROY)

Ca y est!!! C'est fini!!! Snnifff!!!!! à la semaine proch... euh à l'année prochaine.

JOYEUX NOËL
et
BONNE ANNÉE

A pluche sur
3615 JOYSTICK

JOYSTICK SECOURS

177 rue Saint Honoré
75001 PARIS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

Vous êtes victorieux?
Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOY'S TEAM

QUESTIONS

LES VOYAGEURS DU TEMPS
Alexandre. Q.10000
Comment fait-on pour ouvrir les 2 placards situés à droite de la bibliothèque. Que peut-on faire avec la machine à écrire. Comment ouvrir la porte centrale, je n'y arrive pas.

DUNGEON MASTERS
Un lecteur. Q.10001
Je suis bloqué au niveau 10, (pour ne pas t'égarer circule sans hésiter), je sais qu'il existe d'autres couloirs derrière les murs, mais je n'arrive pas à trouver l'entrée. Où puis je trouver la deuxième clef squelette?

HILLSFAR
Arnaud. Q.10002
Une fois les épreuves résoluent. Comment faire pour aller à Tilvertom?
A quoi sert le baton de force?
Ou est le passage secret des arennes?

FORGOTTEN WORLDS
Un lecteur. Q.10003
A l'aide, vite un patch pour des vies infinies, je meurs toujours au 4ème niveau!

MILLENIUM 2.2
Un lecteur. Q.10005
Après avoir fait une étude approfondie de la plupart des planètes et sattellites, comment faut-il faire pour aller chercher des matériaux indispensables pour construire des stations coloniales?

PLATOON
Fredzy. Q.10006
Je n'arrive pas à aller dans le tunnel, pourtant j'ai la torche, la carte, et j'ai trouvé la trape, et je réponds oui à voulez-vous entrer dans le tunnel, ensuite mon jeu favori se charge puis se bloque.

INDIANA JONES
Jean-Claude. Q.10007
Comment passer le deuxième niveau?

PLATOON
Bruno. Q.10009
Je me perd à chaque fois dans la jungle au début et je n'arrive pas à trouver les cabanes ou le souterrain. Est ce que quelqu'un pourrait m'indiquer le chemin?

ORPHEE
Un lecteur. Q.10011
J'aimerai savoir comment on procède pour ouvir la porte des dames?

XYBOTS
Philippe. Q.10012
Comment peut-on passer au 9ème niveau de Xybots?

LE PASSAGER DU TEMPS
Grégory. Q.10013
Où est l'écrou, le tournevis, comment faire pour remettre le courant? Comment être devant l'ordinateur? Que faut il faire dans la salle de billard?

ROBOCOP
Latelo. Q.10016
Quel est le code pour passer au niveau suivant? Des touches à presser pour que c'est encore de Robocop deviennent invulnérable.

BEYOND THE ICE PALACE
Latelo. Q.10017
Comment faire démarrer le jeu après le set : Summon Spirit, pause, etc....

BRUCE LEE
Latelo. Q.10018
Est-ce qu'il y a un passage secret dans l'espace de grand cerf blanc, qui est sur un socle?

IK+
Latelo. Q.10019
Comment passer les coups en turbo?

OBLITERATOR
Thomas. Q.10020
Comment faut-il trouver les clefs électroniques et comment repartir avec le prisonnier?

BUBBLE BOBBLE
Mickaël. Q.10021
Comment fait-on pour avoir la ligne des vies infinies pour Atari?

ANTIRIAD
Franck. Q.10022
Comment prendre et posséder l'armure? Et à quoi servent les cellules? sur CPC DK.

HULK
Freddy. Q.10023
Que faut-il faire exactement dans ce jeu? Quel est le but?
Je ramasse des gems, de la cire, un mirroir, un gant d'acier et un oeuf qui explose au visage. Comment se débarasser des fourmis et des abeilles, comment faire pour parvenir à prendre le dossier au chef examinateur, et comment aller ailleurs que dans les dômes?

RED HAWK
Freddy. Q.10024
Comment sortir de "The Mansion Drive"? Quel mot de passe faut-il donner au garde de l'agent de sécurité avant que je ne me fasse casser la tête et me retrouver baillonné dans le cellier?
Quels renseignements faut-il soutirer à Lec et à ce rêveur de Rik, qui n'est autre que "The Green Finch"? Comment faire pour qu'il vole, lorsque je lui demande il me répond impossible?

DEFENDER OF THE CROWN
Hervé. Q.10025
Je sais qu'il est possible, dans "Defender of the Crown" d'avoir 1.027 soldats et 1.027 chevaliers. Mais comment faire sur Atari ST?

ZAK MAC KRACKEN
Christine. Q.10026
Sur STE, comment sauvegarder une partie pour pouvoir ensuite la lire? Ensuite, comment éclairer la grotte de l'écureuil aux 2 têtes?

PASSAGER DU TEMPS
Un lecteur. Q.10027
Qu'est ce qu'il faut faire en prison et comment s'approcher de l'homme pour qu'il m'ouvre les chaines dans le Passager du Temps?

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Le Gob. Q.10029
Qu'est ce que je dois faire dans le jeu en question, après avoir désintégré Janken le grand?

MASQUE
Jonathan. Q.10030
Dans Masque je trouve 3 masques : celui du fou, du clown et de prince. Où et comment trouver le 4ème?

PROFESSION DETECTIVE
Jonathan. Q.10031
J'ai un portefeuille, des bonbons, je donne la bouteille au clochard, je vais voir les voisins de Jimlez. Avec tout ça, comment arriver au 2ème niveau...?

MASK
Tran. Q.10033
Que faut-il faire pour être invulnérable?

STRYFE
Tran. Q.10034
Avez-vous de l'énergie infinie pour Stryfe?

ERIK LE VICKING
Un lecteur. Q.10035
Que faut-il faire dans ce jeu, et quel mot de passe faut-il employer?

EMPIRE
Un lecteur. Q.10036
Comment faire pour avoir des capacités de production, de la nourriture, et comment construire un moulin, une écurie ou une forge?

REPONSES

SHINOBI
William. R.10308
Pour passer les statues qui précédent Mandara tu dois sauter et tirer en même temps cela accélère ton tir.

MARCHE A L'OMBRE
William. R.10340
Le réservoir se trouve près d'une barricade à côté du disquaire, positionne-toi dessus et monte la manette, ensuite va téléphoner à ta femme.

BILLY LA BANLIEUE
William. R.10368
Lorsque tu fais jackspot sur la machine, tu ramasses des sous, essaye plusieurs fois et ça marche.

ZOMBI
Grégory. R.29008
Pour faire venir les punks, il faut que tu bouches les entrées du supermarché avec les camions. Ensuite tu dois tuer tous les Zombis et tu dois les apporter au frigo, (dans le sous-sol), et les punks viendront.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Grégory. R.31016
Va dans la pièce à midi. Léo est dans la salle à manger.

ZOMBI
Grégory. R.32016
Va dans le camion, pose le bidon, ouvre le réservoir du camion et active le tuyau. Ensuite prends le bidon et va à l'hélico, pose le bidon et ouvre le réservoir, active le tuyau.

CAPTAIN BLOOD
Un lecteur. R.38088
Pour sauvegarder une partie, quand tu es dans ton vaisseau, tu remarqueras un icône en forme de disquette, tu cliques dessus après 5 mn de jeu. Pour rappeler, tu cliques dessus avant 5 mn de jeu, et tu reprendras l'ancienne partie. (que tu avais joué avant de reprendre puis de cliquer grâce au joystick qui se connecte à l'arrière de ton micro).

GAME OVER
Un lecteur. R.38087
Pour tuer le monstre énorme qui saute et qui tire, j'ai trouvé qu'un moyen, tu te baisses juste vers la gauche de l'écran et tu fais que tirer toi aussi, puis quand l'autre zigue s'approche, tu lui envoies toutes les grenades dans la patate. Rien de plus facile.

CAPTAIN BLOOD
Un lecteur. R.38089
Il est strictement interdit de transporter plusieurs personnes dans ton frigotorium, en clair : tu ne peux que téléporter une seule personne à la fois.

L'AIGLE D'OR
Olivier. R.38077
Le livre de la sagesse se trouve dans la cave du château.
Pour y accéder, il faut se rendre dans une salle du château où se trouve sur le sol, un cercle délimité par des pointillés. Ensuite, il faut allumer une torche puis il faut se placer sur le cercle. (se munir de deux torches et du crussilix). Une fois descendu, il faut tuer les fantômes à l'aide du crussilix, il faut fouiller les pièces et vous arriverez à la pièce contenant le livre de la sagesse.

ROBOCOP
Nicolas. R.38076
Si tu n'arrives pas à valider le portrait, c'est qu'il n'est pas exact. Car il faut qu'il soit pareil au lixel, donc examine bien.

GAME OVER
Nicolas. R.38087
Pour descendre cette sale bête, il suffit de lui envoyer un maximum de grenades, et quand il avance vers vous, il suffit de reculer en tirant dessus.

ROBOCOP
Nicolas. R.38092
Pour tuer Dick Jones, il faut lui tirer dans la tête.

RAMBO III
Le sauveur. R.40009
Pour ouvrir la porte électrique, il faut couper le courant avec un levier qui se situe en haut à droite du niveau N°1.

MARCHE A L'OMBRE
Mickaël. R.40006
En possession de votre mob., il convient de téléporter avant 20h. à votre amie.

ROBOCOP
Raphaël. R.40008
Il faut reconstituer le visage de gauche sur le côté droit de l'écran, mais attention car il y a deux paires d'oreilles presque pareil, mais qui ont un espace pas dessiné pour les mantons il y a un trait sous la bouche qui est plus ou moins haut et pour le nez il y a plusieurs nez semblable sur les côtés du nez il y a des petites taches qui sont plus ou moins foncé et juste en dessous des trous de nez il y a des petits traits sur l'un des deux nez qui se ressemble le plus.

ZAK MAC KRACKEN
Un lecteur. R.38080
Une fois à Mexico, sortir de l'aéroport, traverser la jungle jusqu'à une clairière, entrer dans le temple, allumer les torches que vous aurez trouvé, aller jusqu'à la pièce du morceau de cristal.

INDY
Jérôme. R.38081
Pour sortir du niveau 1, tu dois remonter comme si tu allais prendre la croix de coronado. Mais cette fois-ci prends la corde de gauche. Puis tu resautes sur la corde de droite. Là, tu veras un passage sur ta droite. Tu pourras sortir par ce passage.

ÉLU
REVENDEUR PRÉFÉRÉ
par les lecteurs de
AMSTAR

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

EXCLUSIF

La 1re Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides

Jeux au choix : Football, Tennis, Course auto,...

WARNING : Micromania décline toute responsabilité sur l'utilisation pendant les heures de cours...



149 F ou GRATUITE

Pour toute commande de 450F ou +
(Offre valable dans tous les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance

DES PROMOTIONS DEMENTES DANS LES MAGASINS MICROMANIA. EXEMPLE :

Great Courts-Pro Tennis Court	ST, Amiga	~~249 F~~	149 F
Hard Drivin	ST, Amiga	~~199 F~~	149 F
Hard Drivin	Amstrad C/D	~~99/149 F~~	69/119 F
Maniac Mansion (version originale)	ST, Amiga, PC	~~249 F~~	149 F

990F
Disponible en vente par correspondance

AVANT PREMIERE

Venez découvrir dans notre magasin du Forum des Halles le nouveau jeu vidéo portable, japonais, le GAME BOY de Nintendo



Ne manquez pas l'événement

GENIAL

MICROMANIA ouvre au FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. 135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

NOUVEAU

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91
LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ 2500 JEUX EN STOCK
+ 2500 LOGICIELS

NOUVEAU

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE
PRINTEMPS ITALIE
30, avenue d'Italie
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
75013 PARIS
Métro Place d'Italie
Tél. 45 81 11 50 - Poste 4141

NOUVEAU

NOUVEAU

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

NOUVEAU

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.**
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**

MORE DE RIRE

Envoyez-nous vos histoires drôles. Chaque mois les meilleures seront éditées et la plus FUN rapportera un soft à son auteur.

Ce mois-ci c'est : Franck ROGER qui va recevoir un super soft.

JOYSTICK
MORE DE RIRE
177 rue Saint Honiré
75001 PARIS

C'est un gars qui dit à un de ses copains,

- Demain, si tu veux, on peut aller chasser le gorille !
- Ok, et qu'est ce qu'il faut que j'amène?
- Amène ton fusil et une corde, et moi j'amène mon chien, il est dressé pour la chasse au gorille..

Le lendemain, ils se retrouvent sous un arbre, et le gars dit:

- Moi je monte dans l'arbre, je pousse le gorille, et quand il tombera le chien que j'ai dressé, lui mordra les c.... Alors le gorille sera paralysé un moment, et à ce moment, toi, tu l'attacheras avec la corde...

Et son copain, lui dit :

- Et le fusil, c'est pourquoi faire?
- C'est pour tuer le chien, au cas où ce serait moi qui tombe de l'arbre !

JEROME NICOT

C'est l'histoire de 2 adolescents qui se sont perdus dans la forêt. Depuis deux jours, ils n'ont rien mangé, et ils arrivent devant une maison. Ils se précipitent, mais l'un deux, méfiant, décide d'aller voir s'il n'y a pas de danger, et s'ils pouvaient manger, il l'appelerait... Il rentre dans la maison et voit une vieille femme hideuse avec des verrues partout. Elle accepte de lui donner à manger, uniquement s'il lui fait l'amour. Hélas, il ne peut refuser mais avant qu'elle n'eteigne la lumière, il remarque deux tartines de pain...

Puis le moment venu, il les lui enfonce (vous savez où, j'éspère??) et il les jette par la fenêtre. Lorsqu'il eut fini, il appele son copain, mais celui ci lui répondit:

- Ce n'est plus la peine, j'ai trouvé deux tartines "beurrées" près de la fenêtre, et je me suis régalé.

CAZIN TRISTAN



Un jeune couple est à la montagne en hivers, et a entrepris une ballade en skis... Arrivés près d'un fourré, les deux jouvenceaux ne resistent pas au plaisir de faire l'amour dans la neige... En pleine action, la jeune fille s'exclame:

- C'est esquis, c'est esquis...
- Non ! ce ne sont pas mes skis, c'est mon sexe, répondit le jeune homme véxé.

HEBERT JEAN BAPTISTE

Deux ados sont assis sur un banc dans un parc, en face d'une clocharde. Puis la voyant boire, ils lui demandent si c'est bon, elle acquiessa.

Un quart d'heure après, ils lui demandèrent s'ils pouvaient gouter... Elle re-acquiessa. Ils burent, puis demandèrent:

- Quel vin etait-ce ?
- Oh, vous savez à mon age, on ne boit plus, on crache...

CAZIN TRISTAN

Un obsédé sexuel, téléphone en pleine nuit à une jeune fille:

- Si tu devines ce que je tiens dans la main, tu as gagné...

Alors la jeune fille, completement réveillée:

- S'il vous suffit d'une main, pour la tenir, elle ne m'interesse pas...

LANCE AURELIEN

Un gars est en train de faire la queue devant un cinéma... Tout d'un coup, il voit, sur sa chemise, un morpion... Furieux, il l'attrape, et le fait glisser dans sa braguette...

- A la queue, comme tout le monde...

LANDAIS FABRICE

Une Mère supèrieure se ballade et voit deux putes, avec ecrit sur leur Tee-shirt, "JESUS"

- Oh ! sacrilège ... enlevez moi ça tout de suite !!! C'est une offense à la religion... Je me plaindrai à l'Evêché...
- Je t'avais bien dit que "Je suce" ca ne s'ecrit pas comme ça...

GOETGHELUCK STEPHANE

Quelque part, dans le Sud des Etats Unis, un industriel, au volant d'une Cadillac, traverse une petite ville, fait une embardée, et fauche un groupe d'enfants noirs, qui sortaient de l'école. Il y a du sang partout... C'est une véritable bouillie. Le sherif s'approche du conducteur, et lui demande:

- A quelle vitesse marchaient ces enfants, lorsqu'ils ont heurtés votre vehicule...!

SERVAL

Une brave femme dont le nouveau né, est tombé dans du goudron, emmène celui çi chez le toubib. Le médecin, l'examine, puis se retourne vers la femme, retire son pantalon et son caleçon...

- Que faites vous s'ecria la brave femme?
- Oh rien ! je voulais simplement vous en refaire un autre ! Celui çi, est irrecuperrable...

DANTONEL BENOIT

Le père dit à son fils de 13 ans..

- Il est temps, mon petit, que nous ayons une conversation sur les choses sexuelles...
- Oui Papa, que veux-tu savoir???

SZYMANSKI ROMUALD

Pour la sixième fois, en huit jours de mariage, un commandant trouve sa femme au lit, avec un de ses soldats, qui de plus est, n'est jamais le même.

- Eh bien, s'ecrie t-il, j'avais compris tout autre chose,quand tu me disais, "Mon cheri, j'aime ta compagnie..."

LANCE AURELIEN

DEVINETTE

Quelle difference, y a-t-il entre une machine d'arcade et une pute?

REPONSE

Le flipper, on met une pièce dans le trou, et on joue avec les mains... et une pute, on met une pièce dans la main, et on joue avec le trou...

FANGOUS ERIC

LE GAGNANT

Sous la Révolution un condamné à mort va etre guillotiné. Il est amené sur la place de Grèves, puis sur l'echafaud. Un prêtre s'approche.

- Voulez vous lire quelques pages de la Bible ?
- Mettez la Bible, dans le panier, je la lirai à tête reposée...

ROGER FRANCK

C'est une femme qui est avec son mari dans un wagon-lit, et celui çi lui dit:

- Chérie... J'ai envie qu'on fasse l'amour...
- Tais toi ! on pourrait nous entendre, lui dit elle, en lui coupant son élan.
- Bon d'accord, chaque fois que j'en aurais envie, je te dirais de me passer un pamplemousse !

Sa femme est d'accord, et ils discuttent..

- Passe moi un pamplemousse, lui dit-il
- Ah bon d'accord... lui dit elle.

Les voila partis dans leur folle aventure. Quelques instants plus tard, celui çi lui redemande un pamplemousse... Et les voila repartis pour un tour..

Plus tard, c'est au tour de la femme de demander un pamplemousse...

Soudain une voix venue de la couchette du dessous:

- Vous pourriez pas arreter de vous passer des pamplemousses??? je recois tout le jus sur la tête...

ARNOULD OLIVIER

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

3615 MICROMANIA
UN JEU D'ENFER ET DES SUPER CADEAUX !

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS	**249F**
+944 TURBO CUP+SPACE RACER +MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	**259F**
+TEEN AGE QUEEN+BILLARD SIM. +ACTION SERVICE+BOBO	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR +ARKANOID+WIZZBALL	

ACCESSOIRES

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	99F

NOUVEAUTES DE NOËL A NE PAS MANQUER

BLOOD MONEY	249F
BOMBER	349F
DOUBLE DRAGON 2	249F
DRAGON SPIRIT	249F
GHOSTBUSTERS 2	329F
HARD DRIVIN'	249F
INDIANA JONES : LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
POPULOUS	249F
SIM CITY	299F
CORVETTE	299F
XENON 2	249F
WILD STREETS	269F

HIT PARADE

688 SUB MARINE	245F
CARRIER COMMAND	349F
CHICAGO 90	249F
CHUCK YEAGER'S AFT	299F
F15 STRIKE EAGLE N°2	349F
FERRARI FORMULA ONE	249F
INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (AVENTURE)	299F
KNIGHT FORCE	269F
M1 TANK PLATOON	399F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
ROBOCOP	199F
STARGLIDER 2	349F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F

AUTRES NOUVEAUTES

BARBARIAN(PALACE) + ANTIRIAD	285F
BATTLE OF BRITAIN	**299F**
BLADE WARRIOR	**249F**
CAPONE (PHASER)	**199F**
CHESS MASTER 2100	249F
COLOSS. CHESS X	249F
CONFLICT EUROPE	249F
DARK CENTURY	**269F**
DE LUXE STRIP POKER	199F
DUNGEON MASTER	**399F**
DRAKKHEN	**299F**
EAGLE'S RIDER	**249F**
E.S.S. (HERMES)	**295F**
EYE OF HORUS	299F
FULL METAL PLANET	**249F**
HARD BALL 2	249F
HIGHWAY PATROL 2	**249F**
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	**249F**
INTERPHASE 3D	**249F**
KIEF THE THIEF	249F
LES INCORRUPTIBLES	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
LE FETICHE MAYA	269F
LES PORTES DU TEMPS	285F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
MADDEN FOOTBALL	249F
MANIAC MANSION	**249F**
MATRIX MARAUDERS	249F
NEVERMIND	**249F**
NORTH AND SOUTH	259F
OOZE	299F
P47	249F
RVF HONDA	269F
SHERMAN M4	**249F**
SLEEPING GODS LIE	299F
TOWER OF BABEL	269F
ULTIMATE GOLF	249F
WEIRD DREAMS	249F

AMERICAN ICE HOCKEY	249F
BAAL	295F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CRAZY CARS 2	249F
DE LUXE PAINT 2	985F
DOUBLE DRAGON	195F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES OF THE LANCE	225F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MENACE	245F
MILLEMIUM 2,2	249F
NEUROMANCER	249F
PAPERBOY	249F
PERMIS DE TUER	245F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
SPACE QUEST 3	249F
SHOGUN	299F
STARGOOSE	299F
STARRAY	299F
SUPERSKI	345F
TEENAGE QUEEN	249F
VIRUS	249F
WATERLOO	249F
XENOPHOBE	269F
ZORK ZERO	299F

AMIGA

LES N°1	**299F**
+OPERATION WOLF +AFTER BURNER +DOUBLE DRAGON +BARBARIAN 2	
LES VAINQUEURS	**299F**
+FORGOTTEN WORLDS +THUNDERBLADE +TIGER ROAD +LAST DUEL +BLASTEROIDS	
LES GEN' D'OR	**249F**
+BIO CHALLENGE +R TYPE +VOYAGER +INTERNATIONAL KARATE +	
LES JUSTICIERS	**249F**
+DRAGON NINJA +ROBOCOP +RAMBO 3	
PRECIOUS METAL	**249F**
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD +XENON+ARKANOID 2 +CRAZY CARS	

TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	249F
GHOULS'N GHOSTS	249F
OPERAT. THUNDERBOLT	249F
LES INCORRUPTIBLES	249F
TURBO OUT RUN	249F
F29	249F
CABAL	245F
MOONWALKER	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
GHOSBUSTERS 2	239F
LOST PATROL	249F
WILD STREETS	269F
ADIDAS GOLDEN SHOE	249F
HARD DRIVIN'	189F
NINJA WARRIORS	199F
ONSLAUGH	199F
IT CAME FROM DESERT	299F
SPACE ACE	449F
IVANHOE	249F
INFESTATION	249F

5 TH GEAR	**199F**
BATTLE OF BRITAIN	**249F**
BLADE WARRIOR	**249F**
BOMBER	**299F**
DARK CENTURY	**269F**
DRAKKHEN	**299F**
EAGLE'S RIDER	**249F**
E.S.S.(HERMES)	285F
FIRE!	299F
FULL METAL PLANET	249F
HIGH WAY PATROL 2	**249F**
INTERPHASE 3D	249F
KEEF THE THIEF	249F
MANIAC MANSION	**249F**
MAUPITI ISLAND	**289F**

P47	249F
PINBALL MAGIC	**199F**
POLICE QUEST 2	249F
RALLYE CROSS	**269F**
QUESTRON 2	245F
SCRAMBBLE SPIRITS	**249F**
SEVEN GATES OF JAM.	**249F**
SIM CITY	**299F**
SPACE HARRIER 2	**249F**
STAR BLAZE	249F
SPIDERMAN	**269F**
STORMLORD	**199F**
STRYX	**199F**
STUNTCAR	**245F**
SUPER WONDERBOY	249F
TIME	**299F**
TOOBIN	199F
ULTIMATE GOLF	249F
VAUX	**245F**
VROOM	**199F**
X-OUT	**199F**

HIT PARADE

BATMAN(LE FILM)	245F
BEAST(SHADOW OF) +1 T-SHIRT GRATUIT	349F
INDIANA JONES: LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS - LA MENACE -	299F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
POWERDRIFT	249F
SHINOBI	199F
THE STRIDER	249F
XENON 2 MEGABLAST	249F

ALTERED BEAST	249F
ASTERIX	245F
BARBARIAN 2	195F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
BLOODWYCH	249F
CAPONE(PHASER)	199F
CHICAGO 90	249F
CONTINENTAL CIRCUS	199F
DE LUXE PAINT 3	749F
DRAGON SPIRIT	199F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FIGHTING SOCCER	249F
F.O.F.T.	275F
GREAT COURTS (PRO TENNIS TOUR)	249F
INDIANA JONES: LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
LE FETICHE MAYA	249F
KICK OFF	269F
KNIGHT FORCE	269F
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
MR HELI	249F
NEVERMIND	199F
NEW ZEALAND STORY	245F
NORTH AND SOUTH	259F
PAPERBOY	149F
POW (PHASER)	199F
QUARTZ	249F
RICK DANGEROUS	259F
RVF HONDA	269F
SCRABBLE	245F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SPACE QUEST 3	299F
SWORLD OF TWILIGHT	249F
TEST DRIVE 2	295F
THE GAMES SUMMER	195F
WATERLOO	249F

LES CLASSIQUES MICROMANIA 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

PC COMPATIBLES

ARCTIFOX
BARD'S TALE I
BIONIC COMMANDO
EMPIRE
FAST FREAK
LEADERBAORD
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
PHM PEGASUS
RACK'EM
SERVE AND VOLLEY
SKYFOX 2
SOLOMON'S KEY
STARFLEET
WORLD TOUR GOLF

AMIGA

ARCTIFOX
BARBARIAN
BARD'S TALE
BIONIC COMMANDO
EMPIRE
FUSION
MARBLE MADNESS
OUT RUN
ROLLING THUNDER
SKY FOX 2
STARFLEET
STREET FIGHTER
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
LEADERBOARD

ATARI ST

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

LE VIDEO SHOW MICROMANIA !
Une bande vidéo VHS de 1 heure présentant tous les hits sur Amstrad, ST, Amiga, PC.

LES MEILLEURES OFFRES ATARI ST

LES N°1 299F
+ OPERATION WOLF
+ AFTER BURNER
+ DOUBLE DRAGON
+ BARBARIAN 2

LES GEN' D'OR 249F
+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS 299F
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD
+ LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS 249F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

3615 MICROMANIA
UN JEU D'ENFER
ET DES SUPERS CADEAUX !

LE TOP 20 DE NOEL À NE PAS MANQUER

CHASE HQ	199F	INFESTATION	249F
GHOULS'N GHOSTS	199F	IVANHOE	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F	DRAKKHEN	299F
LES INCORRUPTIBLES	199F	ADIDAS GOLDEN SHOE	199F
TURBO OUT RUN	199F	HARD DRIVIN'	199F
F29	249F	NINJA WARRIORS	199F
CABAL	199F	**HYGHWAY PATROL2**	**249F**
MOONWALKER	199F	SPACE ACE	449F
DOUBLE DRAGON 2	199F	WILD STREETS	269F
GHOSTBUSTERS 2	239F	CHAOS STRIKES BACK	225F
LOST PATROL	199F	(SUITE DUNGEON MASTER)	

LE PHASER

compatible avec ATARI ST, AMIGA, PC COMPATIBLE et AMSTRAD CPC (avec un jeu West Phaser)

349 F



AUTRES NOUVEAUTES

5 TH GEAR	199F	**ONSLAUGH**	**199F**
ALEX'S MAGIC HAMMER	**199F**	OUTLANDS	199F
BATTLE OF BRITAIN	**249F**	P47	249F
BLADE WARRIOR	**249F**	PICTIONNARY	285F
BOMBER	**299F**	**PLAYER MANAGER**	**269F**
CHESSMASTER 2100	249F	**PROLONGATION**	**149F**
COMMANDO	**199F**	**RALLYE CROSS**	**269F**
CRAZY SHOT	**199F**	ROCK'N ROLL	199F
DE LUXE STRIP POKER	**199F**	**SCRAMBBLE SPIRITS**	**249F**
DEBUT	249F	**SEVENGATES OF JAM.**	**249F**
EAGLE'S RIDER	**249F**	**SHERMAN M4**	**249F**
E.S.S.(HERMES)	295F	**SIM CITY**	**299F**
EYE OF HORUS	249F	SKIDOO	235F
FIRST CONTACT	**269F**	**SPACE HARRIER 2**	**249F**
FOOTBALLER OF YEAR2	**199F**	STARBLAZE	249F
FULL METAL PLANET	**249F**	SPIDERMAN	269F
GALAXY FORCE	249F	STELLAR CRUSADE	349F
GAZZA	**269F**	**STORMLORD**	**199F**
GHOST AND GOBBLINS	195F	**STRYX**	**199F**
HOUND OF SHADOW	249F	SWITCH BLADE	199F
HYPERFORCE	249F	TIME	299F
INTERPHASE 3D	249F	**TOOBIN**	**199F**
JACK NICKLAUS GOLF	199F	TT RACER	245F
MANHUNTER SAN FRAN.	249F	TV SPORT FOOTBALL	249F
MANIAC MANSION	**249F**	ULTIMATE DARTS	199F
MATRIX MARAUDERS	199F	ULTIMATE GOLF	249F
MAUPITI ISLAND	**289F**	**VAUX**	**245F**
MYSTERY OF MUMMY	249F	**VROOM**	**199F**
NORTH AND SOUTH	**259F**	XENOMORTH	249F
OOZE	299F	**X-OUT**	**199F**

COMPILATIONS

COLLECT. PLATINUM 2 199F
+IKARI WARRIORS+BUGGY BOY
+SPACE HARRIER+BATTLESHIPS
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
+THUNDERCATS+BEYOND THE ICE

GREMLIN ACTION ST 299F
+CYBERNOID
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARTURA
+DEFLECTOR

AMERICAN DREAMS 259F
+SUPERSKI+OPERATION JUPITER
+OPERATION NEPTUNE
+BUBBLE GHOST

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

TRIAD 2 249F
+MENACE+TETRIS+BAAL

LES BEST DE US GOLD 299F
+OUT RUN+1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2

OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER
+BARBARIAN+CRAZY CARS
+WIZZBALL+RAMPAGE

+THE STORY SO FAR 1 199F
+BUGGY BOY +IKARI WARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PALACE

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACE HARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP+ SPACE RACER
+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM.
+ACTION SERVICE+BOBO

SUPER QUINTET 259F
+PASSAGERS DU VENT 1 ET 2
+BUBBLE GHOST+BIVOUAC
+WARLOCK WEST

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMSTRAD 464-6128

ÉLU 1er REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs de AMSTAR

3615 MICROMANIA C'EST GEANT

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

EXCLUSIF

La 1re Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides



Jeux au choix : Football, Tennis, Course auto,...

WARNING : Micromania décline toute responsabilité sur l'utilisation pendant les heures de cours...

149 F ou GRATUITE

Pour toute commande de 450F ou + (Offre valable dans tous les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance)

DES HITS FABULEUX

LE TOP 10 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	99/149F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
OPERATION THUNDERBOLT	99/149F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
CABAL	99/149F
MOONWALKER	99/149F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
WILD STREETS	139/179F
HARD DRIVIN'	89/139F

AUTRES NOUVEAUTES

ALPHA KHOR	**ND/199F**
BOMBER	149/199F
BOMBUZAL	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	**99/149F**
GALAXY FORCE	**99/149F**
GAZZA	**139/179F**
JACK NICKLAUS GOLF	**99/169F**
KICK OFF	**139/179F**
MAZEMANIA	**99/149F**
MYTH	**129/149F**
NINJA WARRIORS	99/149F
P47	**129/179F**
PANIC STATIONS	99/149F
PICTIONNARY	195/285F
PLAYER MANAGER	139/179F
POWER DRIFT	99/149F
ROCK'N ROLL	99/149F
SCRAMBBLE SPIRITS	**99/149F**
SHUFFLEPUCK CAFE	**ND/199F**
SPACE HARRIER 2	**99/149F**
SPHERICAL	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	**ND/199F**
TEST DRIVE 2	129/169F
TOOBIN	99/149F
TUSKER	99/149F
WINDSURF WILLY	149/199F
X-OUT	**99/149F**

HIT PARADE

ALTERED BEAST	99/149F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
INDIANA JONES:THE LAST CRUSADE (ARCADE)	99/149F
KNIGHT FORCE	139/179F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
SHINOBI	99/149F
SUPER WONDERBOY	99/149F
THE STRIDER	99/149F

LE PISTOLET MAGNUM



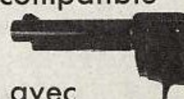
349 F

POUR CPC 464 ET 6128 AVEC 6 JEUX

+OPERATION WOLF
+ROOKIE+ROBO ATTACK
+MISSILE GROUND ZERO
+SOLAR INVASION
+BULL'S EYE

LE PHASER compatible

349 F



avec AMSTRAD CPC 464 ET CPC 6128. (avec un jeu : West Phaser).

ACTION FIGHTER	105/155F
ACTION SERVICE	139/189F
A.P.B.	99/149F
3 D POOL	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHUCK YEAGER'S AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
FIGHTING SOCCER	99/149F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF THE LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES A VENISE	ND/195F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
MR HELI	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TUER	99/149F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
R TYPE	95/145F
RUNNING MAN	95/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SILKWORM	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
SKWEEK	145/195F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
THE GAMES SUMMER ED.	99/149F
TIME SCANNER	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VIGILANTE	99/149F
XYBOTS	99/149F

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
(Plus une montre digitale GRATUITE)	
Manette SPEED KING	109F
Manette Navigator	149F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON pour branchement de deux manettes	49F
Cable Magneto AMST.	49F
Cable d'extension pour Joystick	49F
Cable de TELECHARGEMENT	49F

HOUSSE DE PROTECTION

Housse CPC 464 COUL.	89F
Housse CPC 464 MONO	89F
Housse CPC 6128 COUL	89F
Housse CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 Cassettes Vierges	29F
4 Disquettes Vierges	99F
10 Disquettes Vierges	195F

THOMSON

Les Hits de GREMLIN
199/199 F
6 jeux (Numéro10, Avenger, Krackout..)

Les Hits de OCEAN
199/199 F
10 jeux (Arkanoid, green beret, Wizzball, Top Gun...)

LES JOUEURS	ND/210F
LES FUTURISTES 2	ND/210F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* *Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

COLISSIMO

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

J 19	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
	Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... *Code postal* ....

Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / —   *Signature :*

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN**
M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE**
M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

PETITES ANNONCES

AMIGA

CONTACT

54 N°2002778
Ech. softs sur Amiga : (Batman, Chase, etc...). Ecrire à DUCHAUD Eric. 26 R. du Canal. 54210 ST. NICOLAS DE PORT. Tel.: (16).83.45.10.45.

62 N°2002852
Ch. contacts pour éch. jx., poss. softs, env. vos listes à GALVAIRE Chris. 1 Jean-Rostand. 62160 BULLY-LES-MINES. Tel.: (16).21.29.18.67. (ap. 18h30.). (rép. ass.).

63 N°2002864
Rech. prog. (decodage RTTY CW FAX, pour A500.). Contacter MONTAGNE Jean-Luc. 1B Pl. Landouzy. 63130 ROYAT. Tel.: (16).73.35.96.44. (ap. 20h.).

89 N°2002849
Ch. contact sur A500., pour éch. jx. Contacter MARTIN Christophe. Tel.: (16).89.65.54.68. ou le : 79.70.03.90. Ou écrire au 86 Bld. Georges Clémenceau. 89100 SENS.

92 N°2002795
Rech. contacts sympas, durables et sérieux sur Amiga. Paris et rég. Parisienne. Contacter Fabrice. Tel.: 47.81.15.16. (ap. 20h.).

VENTE

74 N°2002800
Vds. Amiga 500 + 1084S + ext. A501 + drive ext. + impri. MPS 1230 + tapis souris + très nbrx. softs. (état neuf). Prix : 7500 F. (poss. séparé). Contacter LOCHER Raphaël. 17 R. de la Fuly. 74150 RUMILLY. Tel.: 50.01.19.88.

75 N°2002820
Vds. A500 + 3 Joys. + 2 btes. de rangt. + nbrx. jx. + 8 DK. + 1 tapis souris. Prix : 3000 F. Contacter Manu. Tel.: 45.51.09.24.

75 N°2002829
Vds. A500. + 1 Joys. + Great Court + Out Run + Hacker II. Prix : 2800 F. Contacter BINET Guillaume. 35 Bld. Magenta. 75010 PARIS. Tel.: 42.05.80.23. ou le : 43.55.49.84.

AMSTRAD

ACHAT

58 N°2002866
Ch. Scanner Dart CPC disc. : 300 F. max. ou lect. 5"1/4 CPC : 500 F. (t.b.e.) et disc. : 100 F./10. D. Ecrire à GENGEMBRE Bruno. Rte. de Cercy. LA TOUR 58110 BICHES.

75 N°2002792
CPC 6128 rech. tous progs. utils., dessin, graph., police impri., disc., revue. Tel.: 45.33.11.55. (le soir). Contacter Phil.

77 N°2002791
Rech. Amstrad CPC 6128 coul. (t.b.e.). (environ 2000 F.). Tel.: 64.20.48.34. (ap. 20h.).

CONTACT

01 N°2002775
6128 Ch. contact, poss. softs sur 3" et 5"1/4. Poss. nbrx. softs. Env. liste à M. FRANCOIS Sébastien. Ch. de la Lône. 01700 MIRIBEL.

17 N°2002884
Salut! Sam-Strad, le Club inf., vous informe qu'il est tjrs. à votre disposition, pour vous env. sa doc. (4,40 F.). A Sam-Strad. 5 R. A. les Varennes. 17000 ROCHELLE.

36 N°2002871
J'ai Nz Story, Silkworm, Stormlord, CC2, D.Ninja, Robocop, Titan, (en éch. 3 pour 1 de Batman, Barbarian 2, K.Force, Strider, Wonderboy 2, A.Burner, Thunderblade. Tel.: (16).54.37.20.18. (ap. 19h.).

62 N°2002870
Rech. contact DK., poss. nbrx. jx. (pas sérieux s'abst.). Contacter Eric ou env. listes au 75 Av. Raoul Briquet. 62300 LENS. Tel.: (16).21.42.85.81. (ap. 19h.). Merci.

74 N°2002863
Ch. contacts pour éch. de softs sur 6128., poss. : Navy Moves, Hate, CC2, Skweek, Forgotten Worlds. Env. liste à DUFOUR Julien. 417 Av. Guillaume Bichet. 74130 BONNEVILLE.

75 N°2002807
Rech. corresp. sur 6128, pour éch. de nbrx. softs, env. vos listes à GRACCHUS Olivier. 30 R. Frédérick Lemaitre. 75020 PARIS. Tel.: 43.58.66.14. (ap. 18h.). (av. 20h.).

78 N°2002869
Stop affaire! Rech. contacts sur 6128, poss. nbrx. softs, (aventure, foot...). Ecrire à SCHNEIDER Bruno. 4 R. du Lt. B. Rousselot. 78500 SARTROUVILLE. (rép. ass.).

84 N°2002867
Vds. et éch., jx. K7., poss. très nbrx. hits : Double Dragon, CC2, Wec, Barbarian 2, Justiciers, + nbrx. jx., OP. Wolf, etc... Ecrire à ACHARD Thierry. Qu. des Faysses. 84560 MENERBES.

VENTE

02 N°2002885
Vds. moni. mono. (environ 350 F.). vds. jx. pour CPC 464. (Gryzor + Galactic Conquéror, Wec le Mans, Arcade, Action, Konami collect. + Gauntlet : 320 F. (le tout). Tel.: (16).23.98.67.36. Contacter Ben.

02 N°2002886
Vds. Ams. 6128 moni. coul. + nbrx. jx. + man. + rev. + housses de protection. (le tout en t.b.e.). Prix : 3500 F. Contacter Raphaël. Tel.: (16).23.58.00.92. Urgent!

04 N°2002819
Vds. Amstrad 6128 coul. + magnéto + nbrx. DK&K7. Prix : 2200 F. + lect. 5"1/4 + nbrx. DK. Prix : 1400 F. (ou le tout : 3200 F.). Contacter Nicolas. Tel.: 92.61.37.63. (ap. 17h20.).

13 N°2002803
Vds. Amstrad CPC 6128 coul. (t.b.e.). + nbrx. jx. : Stormlord, Skateball,... + Joys. Prix : 3400 F. Contacter BOUIS Roland. Bat.2 Vert Coteau, All. Bastide des Cypres. 13100 AIX EN PROVENCE.

13 N°2002846
Vds. Ams. CPC 6128 coul. + Joys. (neuf) + rev. + liv. + man. + nbrses. DK. + nbrx. jx. : Robocop, OP. Wolf, Crazy Cars II, Saboteur II, etc... + DK. Amsoft + utils. (neuf, peu servi). Prix : 3000 F. Contacter Mathias. Tel.: (16).42.87.98.81. (ap. 18h.).

15 N°2002798
Vds. CPC 6128 coul. + jx. + (garantie jusqu'au 11/02/90.). + rev. (val.: 5300 F.). Vendu : 3000 F. Tel.: 45.31.23.45.

26 N°2002821
Vds. CPC 464 + mon. coul. + impri. DMP2160 + Multiface 2 + Joys. + souris + 3 logs. de dessin + TTX. + nbrx. jx. + livres. Prix : 5000 F. (ou séparément). Contacter Sylvain. Tel.: (16).75.59.59.99.

31 N°2002787
Vds. CPC 464 mono. + adapt. coul. + lect. disc. + nbrx. jx. + 1 Joys. Prix : 3800 F. Tel.: (16).61.53.18.04. (ap. 18h.).

33 N°2002838
Vds. CPC 464 mono. avec 1 adapt. péritel MPI. Prix : 1300 F. (port gratuit). Contacter GULBERT Thierry. Rés. Santillane Bat.I Appt.3. 33400 TALENCE. Tel.: 56.04.46.08.

38 N°2002802
Vds. Amstrad CPC 464 (K7) mon. coul. + man. + housses + nbrx. logs. (éducs., reflx., nouv.) + Joys. + liv. (a prix raisonnable). Informations s.v.p. au Tel.: (16).76.75.18.71. (ap. 18h.). Urgent!

44 N°2002882
Vds. jx., pour CPC 464. liste s/dem., rép. ass., (bte. et notice comprises). Ecrire à GALY Grégoire. 8 R. de la Fôret. 44650 TOUVOIS. (offre noël.).

48 N°2002860
Vds. disc. 3" Amsoft, avec logs. au choix, cause passage 5". (pas cher). (liste contre env. timbrée). A VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST.AMANS. Tel.: (16).66.47.37.84.

60 N°2002873
Vds. nbrx. jx. (orig.), sur K7 dont OP. Wolf, D.Ninja, Titan, Gryzor, Skateball... Contacter Laurent. Tel.: (16).44.26.00.80. (le Week-End.). (possi. d'éch.).

69 N°2002842
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. et utils. + rev. Prix : 3200 F. Contacter Lionnel FLEURET. Tel.: (16).78.00.78.21.

75 N°2002786
Vds. Amstrad 6128 + bte. de rangt. + impri. DMP 2160 + souris AMX + Light Force, Dble. Dragon, Barbarian II, Rumming Man + nbrx. disqs. de jx. + 2 man. + cordons. Prix : 6000 F. (neuf). Tel.: 42.82.01.34. A Mr. KIENG. (ap. 18h.). Urgent!

75 N°2002805
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + utils. disco. 5.1 + éducs. + adapt. TV. + antenne + 1 bte. de rangt. + 6 rev. sur Ams. + nbrses. disqs. (le tout en t.b.e.), (val. totale : 10410 F.). Cédé à 5500 F. (à déb.). Contacter Maxime. Tel.: 48.24.86.04.

75 N°2002813
Vds. CPC 6128 coul. + Joys. + nbrx. jx. + rev. et liv. d'initiation. Prix : (le tout) : 2500 F. Contacter LAVALETTE Gérard. Tel.: 43.72.97.47. (le soir). Urgent!

75 N°2002824
CPC 6128 coul. + lect. 3"5 dble. face (80 piste) + Joys. + nbrx. DK. + doubleur + rev. Prix : 3400 F. (vente au détail possi.). Contacter Franck. Tel.: 42.49.19.01. (ap. 19h.).

75 N°2002841
Vds. Amst. CPC 6128 coul. + housses + cables + nbrx. DK., jx., utils., bureautique, et éduct. + liv., micro-app. Prix : 3500 F. Contacter NEHRING Pierre. Tel.: 42.54.42.02.

75 N°2002875
Vds. nbrx. jx. (orig.), (pas cher); Out Run, au nom de l'Hermire, Thunderblade, Sram II, Shinobi, etc... Tel.: 42.29.72.26. (laisser coordonné si répondeur, ap. 18h.).

75 N°2002880
Pour CPC 6128. Vds. moni. coul. CTM 644, impri. DMP 2160, lect. 5"1/4. Contacter Patrick. Tel.: 43.56.02.70. (le Week-End., ou le soir uniqt. entre 19 et 20h.). Merci.

77 N°2002804
Vds. Ams. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + rev. + bcp. de matériels. (val.: 11500 F.). Cédé à : 5000 F. Contacter BREUGNOT Laurent. Tel.: 64.08.25.65. (ap. 19h.). Urgent!

83 N°2002825
CPC 6128 mono., (t.b.e.). + nbrx. jx. + rev. + utils. + cordons et lect. K7. Prix : 2500 F. (le tout). Contacter BRODHAG Sébastien. Tel.: (16).94.91.48.70. (ap. 18h.).

91 N°2002785
Vds. Amstrad 6128 avec mon. coul. + jx. le tout entre 2000 F et 2500 F. (t.b.e.). Vds. séparément multiface II, entre 400 et 450 F. Tel.: 64.58.70.05. (ap. 18h.).

91 N°2002876
Vds. Ams. CPC 6128 coul. + Joys. Navigator + nbrx. jx. + utils. Prix : 3500 F. (le tout). Contacter MALLEUS Christophe. 7 R. des Erables. 91150 MORIGNY. Tel.: 64.94.18.20.

92 N°2002784
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + rangt. + nbrses. mags. + 3 Joys. + liv. + Téléchargt. Prix : 2000 F. (ou séparé). Contacter Nicolas. 27 R. Cambon. 92250 LA GARENNE-COLOMBES. Tel.: 47.85.66.29. (le soir).

92 N°2002789
Vds. Amstrad 6128 coul. + impri. DMP 2000 + Tunner TV. + radio réveil + bureau + Joys. + discolo. + dble. prise Joys. + DK. + nbrx. jx. + TTX. + liv. + revues. Prix : 6000 F. Tel.: 47.01.11.70. (le soir).

92 N°2002828
Vds. Amstrad 6128 mono. (ss/emball. et jamais servi)., (état neuf). + jx., éduct., et 3 rev. Prix : 2000 F. Tel.: 46.04.61.60.

92 N°2002845
Vds. Ams. 464 mon. coul. + nbrx. jx. + la station télé + radio réveil. Prix : 3500 F. (le tout). Tel.: 47.31.45.56. (ap. 18h.).

92 N°2002857
Vds. CPC 6128 écran coul. + nbrx. jx. : (Dragon Ninja, Thunderblade, etc...). + multiface 2. (le tout en très bon état). Prix : 2900 F. Tel.: 42.37.09.98.

92 N°2002862
Vds. Ams. CPC 6128 coul. (ss/garant. 2 mois). + nbrx. disqs. + nbrx. jx. + utils. discolo. 5.1. TTX. multiplace, français, géo, etc... + man., liv., bureau. Prix : 3500 F. Tel.: 47.24.24.90.

92 N°2002878
Vds. CPC 6128 coul. + impri. + housses + nbrx. jx. + rallonges + liv. d'application. Prix : 4000 F. Contacter François. Tel.: 46.44.88.87. (ap. 19h.).

93 N°2002794
Vds. mon. coul. Prix : 1800 F. Vds. lect. de DK. DDI1. : 1400 F. (à déb.). Vds. Synthe vocal DK. Tronicks. : 200 F. Kit de téléchargt. + nbrses. revues. Tel.: 43.61.57.29.

93 N°2002801
Vds. CPC 6128 coul. + lect. K7 + cordon K7 + nbrx. K7&DK. + (Jump Set, Antiriad, Dble. Dragon, etc..). = nbrx. jx. + dbleur. + souris AMX + 3 Joys. (Super Boad, Terminator). (val.: 7500 F.). Prix : 3500 F. Contacter Jérôme. Tel.: 48.55.24.89. (ap. 19h.).

93 N°2002854
Vds. Ams. CPC 6128 coul. + Tunner TV. + souris Amx. + nbrx. jx., softs + Joys. + bureau + housse protect. Prix : 3500 F. Contacter Emmanuel. Tel.: 48.46.61.19.

94 N°2002796
Vds. CPC 464/6128 + 2 lect. disc. Wordstar Multiface 2 + nbrx. DK. + nbrx. livres et revues + Crazy Cars 2 + synthe vocale. (cadeau Ampli.). Prix : (le tout) : 3000 F. Tel.: 42.83.39.40.

94 N°2002799
Vds. Amstrad 464 + DD1. (ss/garantie). + nbrx. jx. + turbo imager + btes. de rangt. + revues. (val.: 6000 F.). Vendu : 2600 F. Contacter CAILLET Bertrand. 94220 CHARENTON. Tel.: 43.78.25.85.

94 N°2002826
Vds. CPC 6128 coul. + 2 Joys. + doubleur de Joys. + 6 DK&K7 + nbrx. jx. + boite de rangt. + nbrx. mag. Prix : 3400 F. Contacter Alexandre ou Hervé. Tel.: 43.04.71.46.

94 N°2002827
Vds. CPC 464 mono. coul., lect. DK., synthe vocal, amplif., 2 Joys. + nbrses. rev. + nbrx. jx. DK&K7 + utils. Prix : 3000 F. Contacter Rudy. Tel.: 46.81.38.57. (ap. 19h.).

95 N°2002808
Vds. Ams. CPC 6128 + mon. coul. + nbrx. DK. et jx. Prix : 3000 F. Contacter Nicolas. Tel.: 30.31.18.71. (le soir).

95 N°2002814
Vds. Amstrad CPC 664 coul. à disq. avec crayon optique + très nbrx. logs. (jx. & utils.). Prix : 3500 F. Contacter Sébastien. Tel.: 39.95.19.83.

95 N°2002831
Vds. jx. pour CPC 464 K7. (à un prix imbattable). Contacter Sébastien. Tel.: 39.82.50.55. Urgent!

95 N°2002847
Vds. CPC 464 + lect. DD1 + synthe vocal + multiface II + Joys. + man. + très nbrx. softs K7&DK. (news, Skweek, Silkworm, etc...). Prix : 3000 F. (à déb.). Tel.: 34.72.77.93.

95 N°2002858
Vds. pour Schneider CPC 6128 lect. 5"1/4 + nbrx. disqs. Prix : 1000 F. Contacter Sébastien. Tel.: 34.66.53.81. (vers 19h.).

ATARI

ACHAT

75 N°2002782
Ach. sur Paris. TV. coul. 24cm + Atari 520 STF. Faire proposition, écrire à BERNA Raphaël. 15 Passage du Génie. 75012 PARIS.

CONTACT

31 N°2002840
Rejoignez vite Atari-Club : un journal mensuel génial, une équipe super et une ambiance d'enfer. Atari Club, 9 Clos des Herbettes. 31170 TOURNEFEUILLE.

51 N°2002797
Cède digits. Atari ST., au format degas, neo., vds. Atari ST. 1 mega. Prix : 3000 F. Contacter MOREAU Gérard. Villiers le Chateau. 51000 CHALONS S/MARNE. Tel.: (16).26.70.91.07.

57 N°2002779
Ech. Softs sur Atari ST. Contacter FIRMERY Mathieu. Tel.: (16).82.88.46.06.

57 N°2002781
Ch. corresp. sérieux pour éch. de jx., utils., poss. nbrx. softs. Contacter STAPFEN Thierry. 13 R. de Sarreguemines. 57460 BEHREN.

67 N°2002868
Salut! Ech. super softs sur 520 ST/DF., contact sérieux et rapide, débutant s'abt., env. liste à MICHEL Bruno. 7 R. des Remparts. 67480 FORT-LOUIS.

76 N°2002817
Ech. softs sur Atari 520 ST/DF. Poss. : Blood Money, Titan, Dynamite Dux, Windsurf Willy, Bloodwych, Fun Face, etc... Contacter TABIA Stéphane. 30 Imp. Blactot. 76300 SOTTEVILLE-LES-ROUEN.

77 N°2002865
Fana. du ST., éch. Mega, super softs; (Strider, Stuntcar...). Contacter moi rapidos, (rép. ass.). LEROY Stéphane. 7 R. des Orchidées. 77330 OZOIR LA FERRIERE. Tel.: 60.28.34.44.

80 N°2002810
Ch. contact sur 520 pour éch. démo, utils., jx., env. liste à DEMABRE Arnaud. 366 R. d'Hornas. 80650 VIGNACOURT. Tel.: (16).22.62.82.52. (ap. 18h.).

80 N°2002844
Rech. toute personne désirant participer activement à la création de demos. Contacter LEFEBVRE Philippe. 290 R. Follemprise. 80650 VIGNACOURT. Tel.: (16).22.51.04.72.

90 N°2002777
Ech. Softs sur ST. Poss. nbrses. jx. Ecrire à FENDELER Olivier. 16 R. de la Gare. 90200 GIROMAGNY.

92 N°2002861
"Game Over", c'est le nouveau mensuel de tous les jx., (vidéo, ciné, liv., bidouilles...). Env. chq. de 10 F. à l'ordre de FERNANDEZ Benoit. 30 Division Leclerc. 92310 SEVRES.

VENTE

33 N°2002839
Vds. (orig.), pour ST. (avec bte. et notice), liste s/dem. 100 F. (pièce). 1 kit de nettoy. pour lect. 3"1/2 : 120 F. 1 multif. ST. (copieur perso.) : 400 F. 1 kit ext. mém., protect. facile à monter avec notice : 800 F. Thierry. Tel.: (16).56.04.46.08.

44 N°2002830
Vds. toutes sortes de matériels neuf à prix déments. Vds. Atari 1040 STF. (année 89). + jx.. Prix : 3500 F. + éch. de softs sur STF/STE. Contacter Ludo. Tel.: (16).40.65.66.62.

54 N°2002818
Vds. Atari 520 STF/DF + livres + discs. + mon. coul. + transformateur + télévision + Joys. (val.: 7500 F.). Vendu : - de 4500 F. Tel.: (16).83.48.37.81. Urgent!

54 N°2002855
Vds. Atari 520 STF. dble. face + nbrx. discs. super softs avec ou sans moni. coul. Atari. (prix à déb.). . Tel.: (16).83.47.66.93. (ap. 18h.). Ach. Amiga 500.

69 N°2002848
Vds. 520 ST. + nbrx. jx. et utils. + tapis + boite de rangt. + housses de protection + Joys. Prix : 3400 F. (Ou éch. contre A500. neuf.). Contacter Nicolas. Tel.: (16).78.98.27.24.

75 N°2002776
Vds. Atari 1040 STF. + souris + Joys. + cable péritel + Multiface ST. + logs. + man., (garant. 7/mois.). Prix : 3800 F. Tel.: 45.32.60.49. (ap. 12h.).

75 N°2002812
Urgent! Vds. Atari 520 STF/DF. (04/89). + mon. coul. SC1224 + très nbrx. jx. softs, utils. + Joys. + souris + livres + btes. de rangt. Prix : (le tout) : 4700 F. (espèce). Tel.: 43.61.33.66.

75 N°2002822
Vds. orig. à 50%, language, utils., jx., musique, + nbrx. logs. pour ST. Pro Sound 300, Réal Tiger : 1000 F., ch. passionné jx. aventures. Eric. Tel.: 43.64.71.65.

75 N°2002877
Vds. 520 STF. (t.b.e.), (ss/garant. 1 an.). + nbrx. logs. et softs. Prix : 2500 F. Contacter William. Tel.: 47.00.38.14. (ap. 19h.).

78 N°2002850
Atari, jx. et utils. pour 520., vds. jx. 1 DK. (plutos 2)., ST., Vegas, Chess, Arkev, etc... (pas cher). Atari 1040 + dble. face + 1 megas + nbrx. DK., jx. + 3 prise + liv. + 4 Joys. + tapis + bte. de rangt. Prix : 4900 F. Tel.: 39.74.20.23.

86 N°2002806
Vds. Atari 520 STF. + 1 Mega + nbrx. logs. + tapis de souris. Prix : 3000 F. Vds. ST. Replay 3.0. Prix : 500 F. Tel.: (16).49.46.10.42. (ap. 19h.).

91 N°2002856
Vds. Drive 1050 + nbrx. jx. pour XL/XE. Prix : 850 F. Tel.: 60.79.01.52. (ap. 18h30.).

94 N°2002815
Vds. Free Boot, (tout monté et pas cher). Contacter LYONNET Jérôme. 82 Av. de la République. 94700 MAISONS ALFORT. Tel.: 48.93.47.03. Salut!

95 N°2002832
Vds. Atari 1040 STF. + Joys. + mon. SM124. (Oct./88)., (vendu cause achat ST2.). + nbrx. softs (fourni avec). Prix : 4500 F. Contacter Charles. Tel.: 39.60.82.84. (Laisser message).

COMMODORE

CONTACT

29 N°2002780
Ech. jx. sur C64 DK. Poss. Batman, Buffalo Bill, New Zealand Story, Passing Shot, Rambo 3. Contacter FOURNIER Pascal. 9 R. de la Croix de Mission. 29124 RIEC/BELON.

59 N°2002872
Déb. ch. contact pour éch., jx. C64/128 DK. (poss. : Robocop, R-Type, OP. Wolf, IK+, Apollo 18....). Ecrire à SEGARD Eric. 67 R. Y. Gagarine. 59179 FENAIN. (rép. ass.).

VENTE

62 N°2002853
C128/64 moni. stéréo 80C + très nbrx. jx., lect. K7&DK + CPM + docs. + 2 Joys., tir auto. Prix : 7000 F. Contacter Jacky. Tel.: (16).21.57.84.98. Urgent!

93 N°2002843
Vds. C64 + lect. DK. + mon. coul. Philips + nbrx. jx. Prix : 2500 F. (à déb.). Tel.: 43.63.24.33. (ap. 19h.).

SPECTRUM

VENTE

60 N°2002859
Vds. Spectrum+ + nbrx. jx. Prix : 700 F., vds. impri. Seikhosha GPSOS, papier ordinaire. Prix : 700 F. ou le tout : 1200 F. Contacter LABEAU Marcel. Tel.: (16).44.22.28.52.

AUTRES

VENTE

31 N°2002874
Vds. Console Nintendo, (t.b.e.), + 4 jx. (Zelda, Gonnies II...). Prix : 1700 F. (à déb.). Ecrire à HAUTESERRE Xavier. 3 R. Piquepe. 31300 TOULOUSE.

42 N°2002823
Vds. ZX Spectrum + avec péritel + Multiface I + magnéto + jx. (le tout ou séparé). Contacter MARTINEZ Eric. 12 R. Balay. 42000 ST.ETIENNE. Tel.: (16).77.38.60.53.

64 N°2002783
Vds. nbrx. disqs. 5" 1/4 de jx. pour IBM PC. (domaine public). Prix : 300 F. Contacter BAYON Christian. 20Bis R. d'Etigny. 64000 PAU.

66 N°2002788
Urgent! Vds. TO8 Thomson, (état neuf) + lect. DK 3"1/2 + DK jx. + man. + 2 Joys. Prix : 1500 F. Ecrire à GALLARDO. 17 Bld. Félix Mercader. 66000 PERPIGNAN. Tel.: 68.34.82.95.

92 N°2002887
Vds. Apple IIe + 2 lect. + imprimante + Carte Chamauve + Nombreux logiciels + Nombreux livres + Joystick. Le tout en très bon état cédé à 5000F. contacter Alain au 42-37-90-46.

92 N°2002809
Vds. Console Nintendo, (état neuf). Prix : 500 F. + nbrses. K7 (orig., entre 100 et 200 F.). Contacter Cyril. Tel.: 46.08.17.94.

93 N°2002793
Vds. MSXII 8245 + DR202A + discs. + docs. + cables + Joys. (neuf). Prix : 3000 F. Tel.: 43.81.77.01. (ap. 20h.).

93 N°2002811
Vds. Console Sega, (ss/garant.), + 3 Joys. + nbrx. jx. (Phantasy Star, Tennis Ace...). + magazine, (val.: 3700 F.). Cédé à 2200 F. (à déb.). Contacter ATTALI Hubert. Tel.: 43.64.35.72.

RUBRIQUE: ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT

STANDARD

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE
☐ ATARI ☐ SPECTRUM
☐ AMIGA ☐ AUTRES

TARIFS 50 F

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.
25 F. pour nos abonnés (joindre étiquette d'expedition).

Votre département (à remplir obligatoirement)

JOYSTICK Hebdo,
Petites Annonces, 177 Rue Saint Honoré, 75001 PARIS

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE
ELECTRON est ouvert les 24 et 31/12 de 10h à 18h

2080 STE
Complet avec 2 M° Ram
5990 Frs
+ M. Coul HR
7490 Frs

1040 STE
Complet avec 1 M° Ram
4490 Frs
+ M. Coul HR
5990 Frs

ATARI 520STE
512K Ram Lect DF
Souris, Peritel
Cadeau ELECTRON
3490 Frs
avec
Mon Couleur HR
4990 Frs

ATARI MEGA ST1
MONIT
SM124 Mono
5990 F

4160 STE
Complet avec 4 M° Ram
9490 Frs
+ M. Coul HR
10990 Frs

1040 STF
+ Moniteur Couleur
à partir de **4990 F**

AMIGA 500
+ 10 Logiciels de jeux
+ Moniteur Couleur HR
5490 Frs

ATARI 1040STF
Complet
3490F

PROMO
LECTEUR
Double Face
ST
990F

PROMO DISQUES DURS

A590 20M°	4790
MEGAFILE 30	Promo
MEGAFILE 44	8590
MEGAFILE 60	6990

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

Amiga 500
M.Coul HR
cable peritel
4990 F

Amiga 500
Starter Kit
5 Logiciels
M. Coul HR
5290 F

DISQUETTES KONICA DFDD

50	300F
100	575F
500	2750F

DISQUETTES KONICA DFDD VERTE/ROSE
129F les 10
1000F les 100

SCANNERS

Handy Scanner	1990
Scanner A4	4990
Scanner Canon	N.C
Scanner 600 TPI	N.C

AMIGA 500 complet
+ Light Phaser (pistolet)
+ 2 jeux (Pow+Capone)
3990 Frs

MATERIEL D'OCCASION NOUS CONSULTER

Imprimante Matricielle
80 Col.
à partir de
1490 F

ATARI PC POCKET
2990 Frs
accessoires disponibles
démonstration
permanente

En Stock
Tous les logiciels éducatifs AMIGA/ST

En Stock
Tous les livres ATARI ST AMIGA

42 27 16 00
Vente par correspondance
Livraison Express
Matériel testé avant expédition
Nouveautés
3615 ELECTRON
Crédit Gratuit en 4 Fois



CADEAU ELECTRON
3 jeux, 1 joy, ou
50 Disquettes pour
l'achat d'un ST
6 jeux, 1 joy, ou
100 Disquettes pour
l'achat d'un ST+Monit.

Nocturnes les 22/23
29/30 DECEMBRE
JUSQU'A 22H

CREDIT
Immédiat
CREG
CETELEM

Dépannage immédiat de votre ST*/Amiga
*s/réserve des pièces

VISA

TEL:
(1) 42 27 16 00

Carte Aurore

CHOUETTE UN SONDAGE-CONCOURS!

C'est le moment ou jamais de faire valoir vos vues sur votre journal préféré. Par vos réponses, vous pouvez modifier JOYSTICK pour qu'il réponde exactement à votre attente. La formule mensuelle vous plait-elle ? Vous pouvez joindre un petit mot, si vous voulez nous faire partager vos réactions. Pour que vous répondiez rapidement, **JOYSTICK offre un logiciel aux cent premiers** à avoir répondu à ce sondage. N' oubliez pas de spécifier le modèle de votre ordinateur.

MAGAZINE

Achetez-vous JOYSTICK ?
- ❑ Pour la 1ère fois
- ❑ Toutes les semaines
- ❑ De temps en temps

Pour quelle raison principale achetez-vous JOYSTICK ?
- ❑ Les News
- ❑ Tests / Previews
- ❑ Trucs Astuces
- ❑ Les PA
- ❑ Autres........

Combien de personnes autour de vous, lisent votre JOYSTICK ?

....

Donnez une note de 1 à 10 aux rubriques suivantes.
(Si vous ne lisez pas la rubrique, ne donnez pas de note)

- C'est Génial ❑
- News ❑
- Consoles ❑
- Previews ❑
- Jeux crack ❑
- Secours ❑
- Courrier des lecteurs ❑
- More de rire ❑
- Petites annonces ❑
- Miroir aux illusions ❑
- Le grand zoo ❑
- Tests ❑
- Rue brikabrak ❑
- Pin'up de Bellamy ❑
- Illustrations de Yacine ❑
- Concours ❑

Dans les JEUX... CRACK, SOUHAITEZ VOUS PLUS DE...
(Voir termes techniques dans COMMENT POKER)
- ❑ Listings
- ❑ Patches
- ❑ Cheat modes
- ❑ Soluces
- ❑ Plans
- ❑ C'est parfait comme ça

Préférez-vous des Trucs et Astuces sur:
- ❑ Des jeux récents
- ❑ Des jeux anciens

Votre avis sur les Tests ?
- ❑ Trop longs
- ❑ Trop courts
- ❑ Parfait

Etes-vous d'accord avec notre VERDICT ?
- ❑ Toujours
- ❑ Souvent
- ❑ Jamais

GRAPHISME, SON, ANIMATION... Souhaitez vous d'autres notes ? Si oui, lesquels ?

....
....
....

Les photos d'écran, y en a t-il ?
- ❑ Trop
- ❑ Pas assez
- ❑ Parfait

Souhaitez-vous la création de nouvelles rubriques ?
- ❑ Jeux d'ARCADE
- ❑ MUSIQUE
- ❑ CINEMA
- ❑ AUTRES
- ❑ K7 VIDEO
- ❑ Combien de videos achetez-vous, ou louez-vous par mois?

Que souhaitez-vous trouver en plus dans JOYSTICK ?

....
....
....
....
....
....

VOUS

Où achetez-vous votre matériel?
- ❑ En magasin
- ❑ En grande surface
- ❑ Par correspondançe
- ❑ D'occase

Quelle machine pensez-vous acheter prochainement ?
- ❑ AMSTRAD
- ❑ ATARI
- ❑ AMIGA
- ❑ NEC
- ❑ SEGA
- ❑ LYNX
- ❑ PC
- ❑ NINTENDO

Combien de jeux achetez-vous par mois ?

....

Quelles sont les catégories de jeux que vous préférez ?
(Vous pouvez en cocher plusieurs)
- ❑ Simulation
- ❑ Aventure
- ❑ Action
- ❑ Reflexion
- ❑ Adaptation d'arcade
- ❑ Adaptation de BD,Films,etc...
- ❑ Shoot them up (jeux de tirs)
- ❑ Jeu de rôle

Achetez-vous un jeu grâçe à:
- ❑ La pub
- ❑ Nos tests
- ❑ L'avis de vos copains

Quels autres magazines, non informatique, lisez-vous ?

....
....
....

Etes-vous:
- ❑ Débutant
- ❑ Initié

Quels autres magazines d'informatique lisez-vous ?
R=Régulièrement, P=Parfois, J=Jamais

	R	P	J
TILT	❑	❑	❑
GEN4	❑	❑	❑
MICRO NEWS	❑	❑	❑
ST MAG	❑	❑	❑
COMMODORE REVUE	❑	❑	❑
AMSTRAD 100%	❑	❑	❑
CPC AMSTAR	❑	❑	❑
MICRO MAG	❑	❑	❑

Utilisez-vous votre Micro pour ?
(vous pouvez donner plusieurs reponses)
- ❑ Le jeu
- ❑ La programmation
- ❑ Le graphisme
- ❑ La musique
- ❑ Le travail
- ❑ L'apprentissage

Avez-vous déjà utilisé le 3615 JOYSTICK ?
❑ OUI ❑ NON

Quels changements souhaiteriez-vous lui voir apporter ?

....
....
....
....

DANBOSS & DANBISS souhaitent une augmentation. Ils veulent passer de 110 à 112,50 francs par Mois. Etes-vous d'accord ?
❑ OUI ❑ NON

Seriez vous prêts à payer le Magazine 40 francs, s'il vous offrait une disquette tous les mois ?
❑ OUI ❑ NON

A retourner à JOYSTICK SONDAGE 177 rue Saint-Honoré 75001 PARIS

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville ....
Age ...... Ordinateur ..../dk /K7



GRAND CONCOURS US GOLD

TURBO Out Run

Démarrez, vous aussi sur les chapeaux de roues, et

GAGNEZ !

1er PRIX
1 FERRARI TELEGUIDEE

2ème au 5ème PRIX
1 SAC A DOS + 2 JEUX US GOLD
(TURBO OUT RUN - MOONWALKER - GHOULS'N GHOSTS)

6ème au 15ème PRIX
LE JEU TURBO OUT RUN

QUESTIONS

1/ Quelle voiture conduisez-vous?
PORSCHE
FERRARI
JAGUAR

2/ Quel pays traversez-vous?
L'UNION SOVIETIQUE
LA CHINE
LES ETATS UNIS

3/ Dans quelle ville démarrez-vous?
NEW YORK
CHICAGO
LAS VEGAS

REGLEMENT

Vous pouvez jouer autant de fois que vous le souhaitez, à la seule condition de renvoyer vos réponses uniquement sur le coupon déstiné a cet effet.
Les gagnants seront tirés au sort. Fin du concours le 31 Janvier 1990. La liste des gagnants sera communiquée dans JOYSTICK, numéro 3, paraissant le 20 Février.

COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK - Concours TURBO OUT RUN 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS

1/ .... 2/ .... 3/ ....

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CP .... Ville ....
Age ...... Ordinateur ....

tests

Les créateurs de Falcon récidivent sous le label Ocean en nous proposant un logiciel hors du commun, qui entre d'ores et déjà dans la légende.



F29 Retaliator





Retaliator est un simulateur de vol basé sur les deux jets les plus révolutionnaires au monde (qui a dit Rafale?) : le Lockheed F22 et le Grumman F29. Le Grumman F29 a été développé au stade de prototype afin d'analyser les caractéristiques nécessaires à la création d'un jet extrêmement performant destiné à rejoindre les rangs de l'US Air Force. Ses caractéristiques techniques sont impressionantes. En effet, ce jet est multi-rôle (attaque Air-Sol) et utilise la norme STOVL (Décollage court, Atterissage à la verticale) . Bourré d'électronique, le F29 utilise des systèmes de compensation informatisés lui permettant une manoeuvrabilité hors du commun afin d'exécuter un grand nombre de figures complexes. Il possède de surcroit un réacteur pouvant utiliser une poussée Supercruise, autrement dit, qui a la faculté d'augmenter sensiblement sa puissance sans faire appel à l'AfterBurner, très gourmand en kérosène. Il est très vraisemblable que ce type d'appareil est capable d'exécuter la figure incroyable dite du «Cobra» montrée pour la première fois au monde par les Russes au salon du Bourget , mettant en scène un Sukoi qui après avoir coupé ses gaz de 50% se retouve pratiquement à la verticale pour diminuer sa vitesse, le tout à très basse altitude. Mais revenons au F29 qui peut atteindre sans problème Mach 1.5 armé jusqu'aux dents! Hélas mille fois hélas, celui-ci n'a pas été retenu pour la grande rénovation du l'USAF de 1990. Jugé trop coûteux et risqué, une version définitive ne devrait pas voir le jour avant les années 2010.

F29 Retaliator est un des meilleurs simulateurs de jets jamais créés sur micro. Ce qui le distingue de ses concurrents n'est pas sa complexité mais surtout son réalisme graphique. Contrairement à Falcon, l'ensemble de commandes est très simple d'accès et quelques petites fautes de pilotage ne devrait pas trop gêner votre progression, ni votre promotion! En outre, F29 apparaît plus «jouable» et beaucoup plus convivial que son homologue.

Il paraît donc impensable d'éviter ce logiciel fabuleux. Voyons pourquoi...

Dans F29 Retaliator, il existe 4 situations géographiques où vous pourrez effectuer des missions (Europe, Moyen Orient, Arizona (?) et dans le Pacifique) de difficulté croissante, ceci en fonction de votre grade conservé dans un Flight Log rappelant le nombre de missions engagées ainsi que le nombre d'ennemis détruits (concept Interceptor).

Mais n'allons pas si vite! Avant tout il faut choisir votre jet (F22 ou

F29), selectionner les armes que vous emportez (AGM65, SideWinder, BackWinder, Maverick etc...), une location et pour finir une mission précise. Chaque zone géographique subit l'influence d'un scénario de base plus ou moins réaliste où la réussite d'une mission sera décisive pour la paix «sur le ciel... et la terre!». Exemple: si vous choisissez d'aller en Europe vous devrez annihiler une situation proche d'un conflit mondial en effectuant des missions de bombardement Air-Sol afin de détruire deux importantes divisions de chars d'assaut. Avant d'entrer dans le vif de l'action, le programme vous permet de vous familiariser avec le tableau de commande en choisissant l'option Zulu Alert qui vous évitera les fastidieuses manoeuvres du décollage mais quelle que soit votre habileté, aucun point d'expérience ne sera transféré dans votre Flight Log.

Le tableau de bord est un exact compromis entre F18 Interceptor et Falcon. Celui-ci est composé de 3 écrans de contrôles nécessaires à l'affichage des données informatiques. Chaque écran possède des fonctions propres, certains affichent le cap, le radar de proximité, d'autres vous renseignent sur vos paramètres de vol (fuel, poussée, vitesse...) ainsi que la localisation de votre jeu sur une carte qui scrolle automatiquement (superbe!) et pour finir un indicateur de visée supplémentaire pour les missiles.

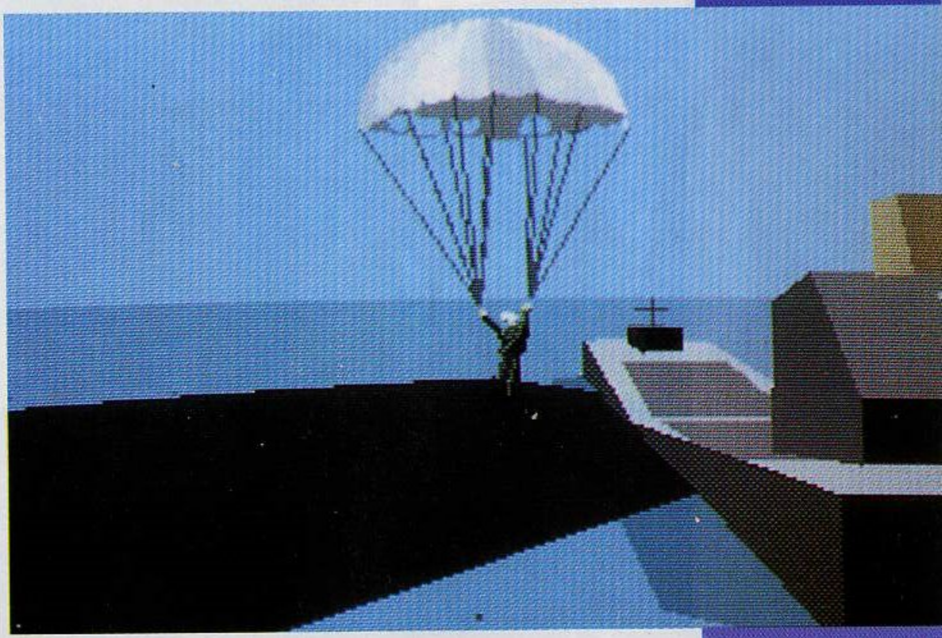
Ce qui distingue F29 des autres simulations est la qualité de l'animation graphique. Plus rapide et surtout beaucoup plus fluide que dans Falcon, l'animation restranscrit aisément une ambiance de vol tout à fait extraordinaire. Ceux qui auraient eu l'excellente initiative de voir le film Top Gun ne seront pas du tout dépaysés!

ré, reprendre le contrôle n'est pas une mince affaire. Une autre manoeuvre spectaculaire consiste, lorsque vous êtes poursuivi, à réduire les gaz de 60%. Les ennemis passent alors au-dessus de vous à plus de Mach 1.0 et l'on croit rêver!! Pour apprécier l'effet 3D, les concepteurs ont prévu plusieurs vues filmées de l'extérieur comme dans Falcon.

Avec F29, point de fioritures inutiles: vue gauche, droite, arrière, vue de satellite, seul le strict nécessaire est présent avec en plus la possibilité de faire un tracking sur chaque vue.

Pour finir, sachez qu'il existe beaucoup d'autres options qui complètent harmonieusement F29, permettant à ce dernier de se hisser parmi les plus grands (si ce n'est le plus grand) simulateurs micro. Certes, un peu plus ludique que Falcon, ce logiciel est d'ores et déjà la référence.





Au niveau des missions, nous sommes pas très loin de Falcon puisque les différentes situations proposées mettent en scène des tanks, des trains de marchandises ennemis, des usines, des centrales, des bases de lancement SAM et, bien sûr, des redoutables ennemis équipés de Mig29B Fulcrum. Mais le tout est dessiné en 3D face pleine de main de maître.

Au fil des combats, en tenant compte de votre Flight Log, vous évoluerez dans la hiérarchie militaire, du simple lieutenant au colonel tête brûlée. D'autre part, les missions correctements complétées vous feront gagner des médailles militaires en rapport avec votre expérience.

Abordons maintenant l'aspect réalisme, ou plus exactement l'atmosphère générale qui découle de l'utilisation du programme.

En effet, en phase de combat votre jet est d'une manoeuvrabilité époustouflante. Un coup de manche à gauche et «hop» vous effectuez un virage serré à 120° des plus magnifiques. Inutile de vous dire qu'avec le nombre de «g» ainsi géné-

Pour la première fois dans les annales, Joystick vous permet d'acheter ce logiciel... les yeux fermés!

Cris

AMIGA
97 %

A la vue de F29, on ne peut s'empêcher de lâcher un soupir d'émerveillement. En effet, la qualité de l'animation et les graphismes sont superbes. Les dessins vectoriels ont été particulièrement soignés et il est très agréable de pouvoir distinguer non seulement les deux petites ailettes avant de F29 mais aussi les branches d'arrivée d'air du biréacteur. Au niveau de la musique: rien à dire. Les séquences sonores et la musique font appel à des digits retranscrites au travers de Sound Fx.

En bref, inutile d'étaler ici ses qualités tellement elles sont nombreuses. F29 est l'exact compromis entre Interceptor et Falcon et les surpasse dans bien des points.

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	19

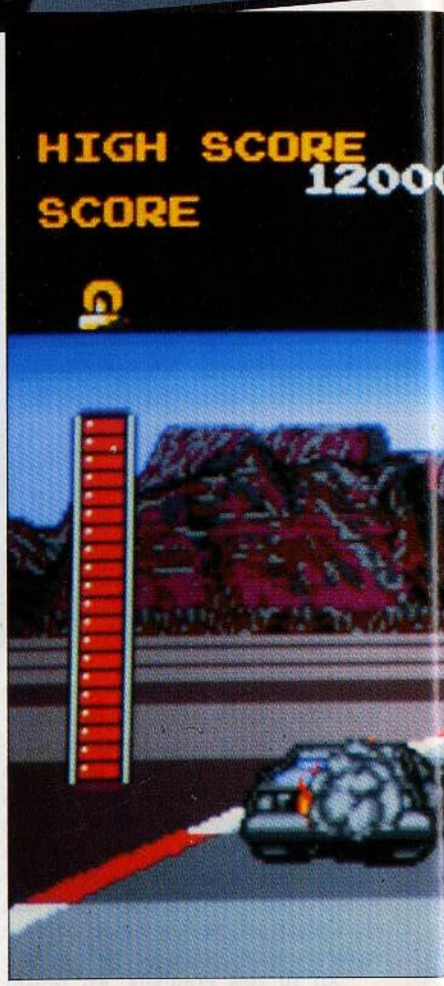
tests

Sirène hurlante, le pied dedans, la route qui file dans le pare-brise, vous êtes un flic de choc dans le nouveau jeu d'Océan qui va casser la baraque !



Chase HQ





Le quartier général vous appelle: urgent, vous devez vous lancer immédiatement aux trousses d'une fort belle voiture, conduite par des bandits dangereux. Pas de panique. La voiture se dessine sur l'écran de votre ordinateur de bord, tout est okay, alors on y va. Tintintiiiin. Votre caisse apparaît devant vous, la route devant elle, et un compteur vous annonce à combien de kilomètres de vous se trouve la voiture pourchassée. Vous démarrez en trombe, et la route défile devant vous à une vitesse vertigineuse. Trois poussées de turbo vous sont autorisées, votre voiture peut donc atteindre les quatre cents kilomètres/heure. Pfouuuit. Vous croisez quelques bagnoles, des camionnettes, des poteaux, vous devez éviter tout ce joli petit monde sous peine de faire quelques tête-à-queues risquant de vous retarder considérablement. Vous avez évidemment un temps imparti pour rattraper nos malfaiteurs. Le but c'est de leur rentrer dans le... heu, le pare-chocs, plusieurs fois d'affilée, afin que le chauffeur s'arrête et que vous puissiez procéder à son arrestation. Et on repart pour une autre poursuite, dans de nouveaux décors. Ça se joue à cent à l'heure, on a pas le temps de penser, c'est tout meutch et c'est génial. Repos.

Kaaa

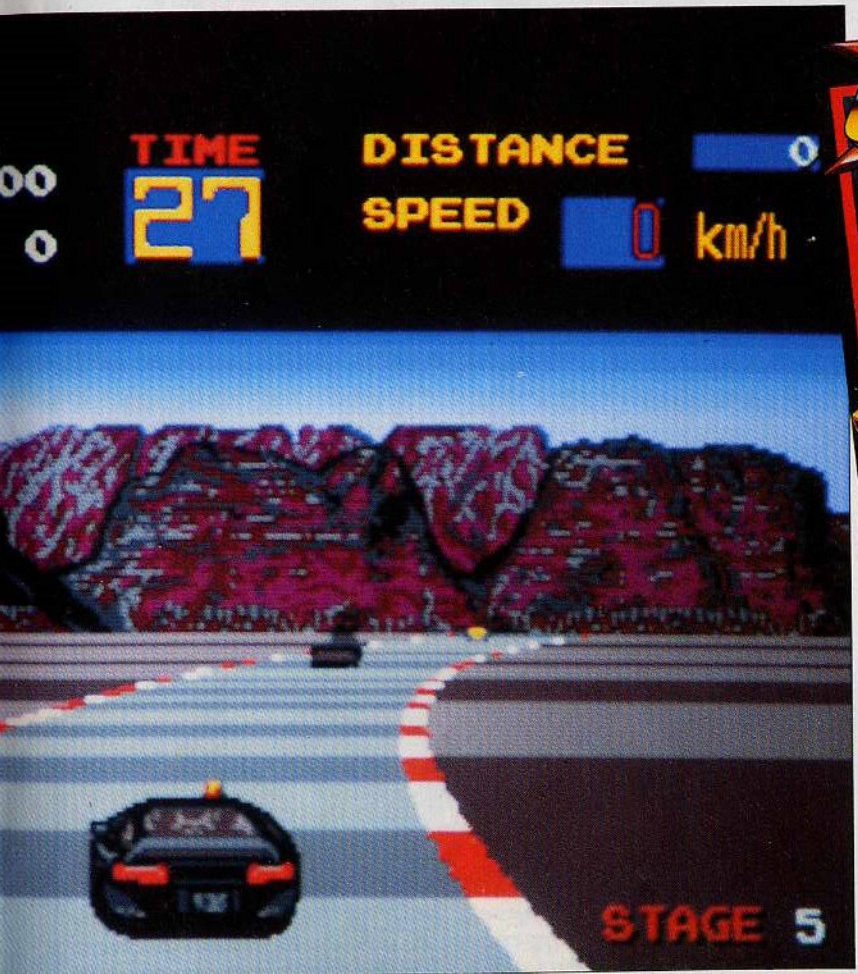
AMIGA
92%

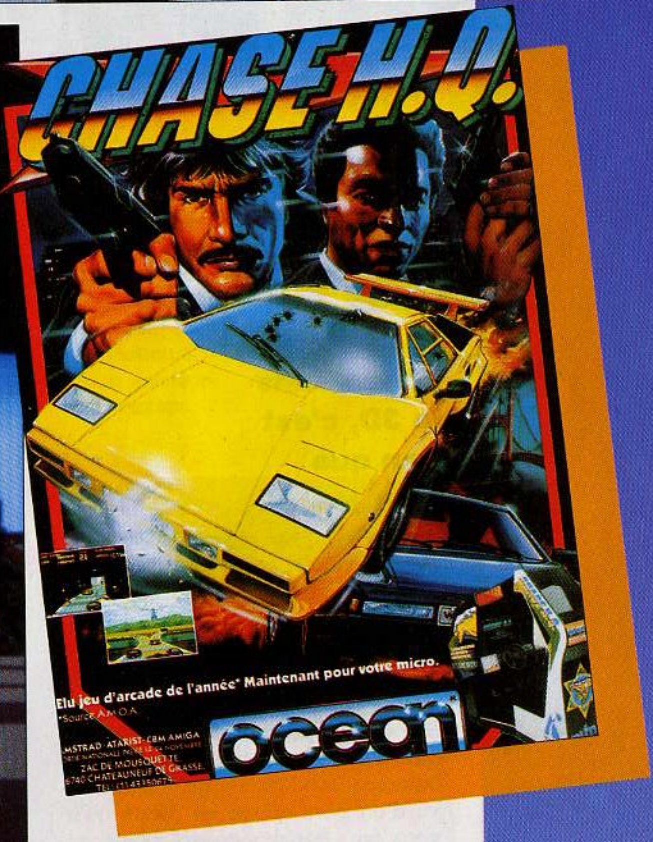
La version micro ressemble, à tous points de vue, à la version arcade: Un graphisme fin et réaliste, une animation fluide et rapide, un son parfaitement réalisé. Chase HQ casse des briques. C'est splendide, génial, hyper-prenant. Ce jeu prouve, s'il en était besoin, que l'on peut faire de bons jeux de course de voiture.

Kaaa

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	17









Chase HQ, le soft qui décoiffe, est aussi dispo sur CPC (ci-contre)

CPC
92%

C'est du tout bon. A signaler : le logiciel est entièrement en français, ce qui est rare pour une adapatation d'un jeu d'arcade.

ST
90%

Les décors du fond et le scrolling de la route sont bons. Une petite faiblesse pour le dessin des voitures. Mais c'est un jeu très prenant.

Destroy

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16

tests



Hard Drivin'

Si Domark donne dans la 3D, c'est rien que pour jouer avec notre santé.

Au volant de votre petite bagnole de tourisme, vous allez parcourir un circuit. L'histoire en elle-même s'arrête là, en précisant tout de même que: d'une part ce circuit est particulièrement tarabiscoté, qu'il est pourvu d'un pont coupé en deux qu'il vous faut franchir en vol plané, et d'un impressionnant looping genre grand 8 de la foire du Trône; et d'autre part que tout est basé sur le principe de la 3D, cette fameuse 3D qui donne à tant de choses une dimension très particulière, voire merveilleuse.

Votre but est de réussir à franchir la ligne d'arrivée (déjà c'est pas fastoche), c'est-à-dire à faire un tour complet du circuit, sans destroyer votre caisse, et en roulant toujours sur la route. Une fois cette ligne franchie, vous aurez le privilège de concourir, sur le même circuit, contre les champions du genre, dirigés par l'ordinateur. Hé hé, goude leuque les mecs. Y a des tonneaux dans l'air!



CPC
84%

Il était très attendu, le voici, il est tout chaud tout beau. Hard Drivin': simulateur de course automobile en 3D, est impressionnant. Assis confortablement au volant de votre voiture, vous verrez la route et les paysages gris/bleus, en traits pleins ou en tramé, défiler à vos côtés. C'est pas très joli mais l'impression d'être au volant rend bien. Une animation plutôt bonne quoique légèrement saccadée, et surtout quelques obstacles à vous couper le souffle. Le looping et le pont coupé, où vous volerez, les quatres roues dans les airs; attention à la descente, il y a risque de casse. Mais le mieux, c'est le ralenti que l'on vous montre après chaque accident. De haut vous voyez votre petite voiture refaire la bûche que vous venez de vous prendre. Ca permet de corriger les erreurs de conduite et c'est hyper-visuel. Voilà, c'est le mot: c'est un jeu hyper-visuel.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	14

Libérer une planète futuriste envahie par des terroristes... Exocet Software voit loin dans l'avenir et c'est sombre...



Hellraiser

Seul, vous êtes tout seul dans cette mision ultra importante pour le reste de l'humanité et de la galaxie toute entière. Dans Hellraiser, vous devez sauver la planète Hazbal, en anéantissant tous les hellraisers (c'est le nom de vos adversaires) qui s'en sont emparés. Hazbal est un point statégique dans la galaxie car elle est à la jonction de toutes les routes commerciales de cette époque. Il est donc impératif que vous alliez libérer cette planète de ces infâmes colonisateurs. Armé de vos engins de combats standards, de votre pistolet laser Jimson MK III (je ne sais pas si c'est important le III, mais je suis sûr que c'est la toute dernière version, vu la gueule qu'il se tape!!) et de votre cruiseur cuirasse Wasp (quel programme!), vous êtes le seul membre du corps des "Libérateurs" capable d'accomplir cette mission. Alors allez y fonceeeeezzzz.

AMIGA-ST
60%

Selon la doc, il paraît que le jeu se déroule en deux parties, d'une part un shoot them up à scrolling horizontal et d'autre part un jeu de tableaux où vous dirigez votre "Libérateur" sur l'écran. N'ayant pas réussi à atteindre la seconde partie du jeu (celui-ci étant loin d'être intérresant!), je ne vous parlerai donc que de la première partie : le jeu de tableau. Celui-ci n'est pas particulièrement réussi. Certes l'animation de votre guerrier futuriste est d'une bonne facture, mais des bugs incessants viennent perturber votre progression (vous mourrez sans savoir pourquoi!). Ce qui est franchement agaçant. La musique digitalisée d'introduction est excellente, mais elle disparaît dès que l'on rentre dans le vif du sujet, dommage.... Hellraiser n'est donc pas un très bon jeu, d'autant plus que le scénario est complètement bidon et que l'intérêt laisse grandement à désirer. Si vous pouvez l'éviter, alors évitez-le.

Destroy

GRAPHISME	12
SON	15
ANIMATION	15



ST
90%

Hard Drivin' est un excellent jeu dans son domaine: la 3D pleine. Votre tableau de bord en bas de l'écran et le pare-brise devant les yeux, vous allez voir des voitures cubiques, des ponts rectilignes et une route en deux teintes de gris (ceci évidemment pour accentuer l'effet de déplacement et de vitesse) défiler sous vos yeux ébahis. Comme toujours dans ce genre de jeu, les décors proches sont simples, de couleurs unies, droits et sans fantaisie. Ainsi les bords de route sont VERTS, quelquefois ornés d'un grand rectangle MARRON (pour les champs), le ciel est BLEU, et seuls les décors lointains nous montrent une géographie plus probable: des montagnes. Pourvu de quatre vitesses (automatiques ou manuelles, c'est à vous de choisir), votre véhicule avance rapidement, laissant défiler le décor avec une fluidité agréable, votre étourdissante. Un bon point: lorsque vous vous plantez, le pare-brise se brise, et l'on vous repasse la scène de l'accident au ralenti, non pas vue de l'intérieur de votre caisse, mais d'en haut, comme une caméra en plongée. Vous voyez alors votre petite bagnole rouge déraper, se retourner, exploser: c'est génial. Se jouant à la souris ou au joystick (attention: à la souris c'est du domaine de l'impossible, pratiquement aucun contrôle sur le véhicule), ce jeu est une réussite dans le genre.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16



Ninja Warriors

Un androïde Ninja, version Virgin Games, construit pour tuer tout ce qui bouge, à coups de pied et de poing ; ils sont balaises en électronique ces Japonais.



Décidément le futur n'est pas franchement rose. Rien qu'en 1993, d'après Ninja Warriors, la population sera décimée, la ville en ruines et le gouvernement renversé par un dictateur que Hitler à côté on dirait Pierre Perret. Ça craint. Mais, car il y a un mais, un petit groupe de rebelles survivra au fléau et comme ils seront très doués de leurs petits doigts, ils construiront des androïdes pour combattre l'ennemi. Et c'est précisément là que le jeu commence: dans les rues en ruines de la ville, et le bon androïde défenseur des opprimés, c'est vous. Comme armes vous avez un couteau que vous maniez avec brio, et une trentaine de shurikens pour jouer au frisbee. Comme ennemis, vous avez des soldats détenteurs de grenades, des chiens, des tireurs d'élites planqués dans les ruines et des monstres



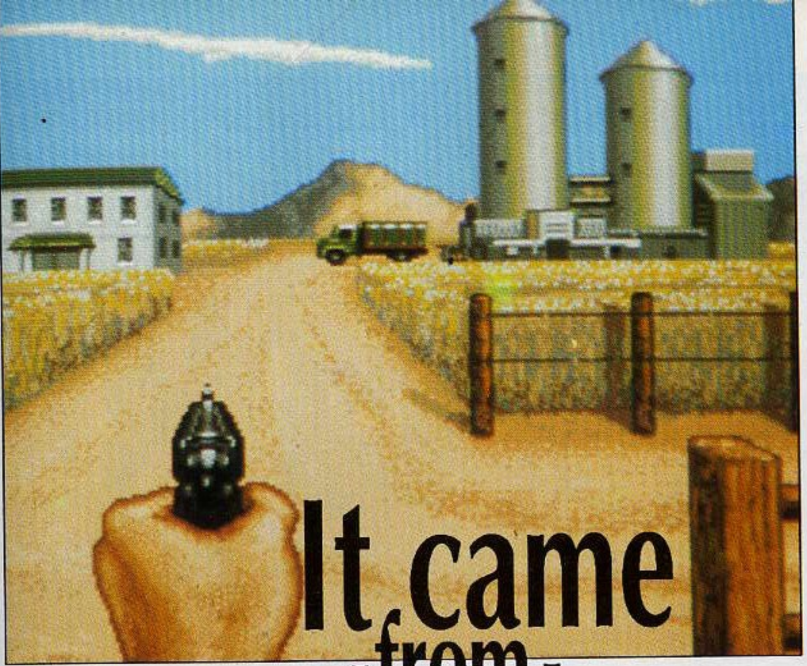
qui vous tombent dessus comme une merde de mouette larguée en plein vol. Ils sont laids, méchants, ils font des bonds et sont très difficiles à rétamer. Vous, de votre côté, vous vous battez avec vos poings, vos pieds, votre couteau et vos shurikens. Vous avez du boulot! Brave garçon, toujours prêt à rendre service.

AMIGA 92%

Vous avez quatre vies chacun (hé oui, on peut y jouer à deux) pour passer les trois niveaux. Le premier se situe, vous l'aviez compris, dans les ruines de la ville; vous vous battez comme vous pouvez, avec une agilité et une souplesse rare dans ce genre de jeu. Exploit pour les personnages: ils sont composés de plusieurs sprites, ce qui permet de les faire boiter quand ils se prennent des coups. Agile disais-je: ils peuvent faire de formidables sauts périlleux. Les décors sont d'égal avec les personnages: d'un réalisme à vous couper le souffle, avec graffitis sur les murs et ambiance de désolation ach'te réussie. Spendide. Au deuxième niveau vous vous battez contre des chars, toujours avec vos armes primitives, puis dans un hangar d'avion pour le troisième niveau. Tout est en 2D avec un scrolling fluide, les graphismes sont excellents, et l'animation est parfaite: rapide et souple pour tous les personnages. Ce sont les programmeurs de Silkworm qui nous ont fait ce petit chef d'œuvre, qui risque de faire des adeptes dès sa sortie : incessamment dans pas longtemps.

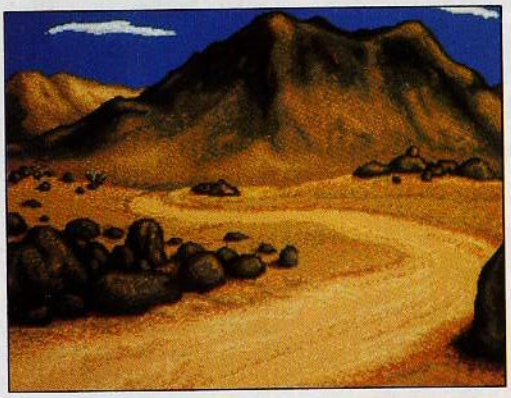
Kaaa

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	18



It came from the desert

"Quelquefois, l'horreur surgit où l'on s'y attend le moins et rampe dans l'ombre de vos cauchemars". Dixit Cinemaware.



Lizard Breath, petite bourgade perdue dans le désert de l'Arizona. La police est tranquille: il ne se passe jamais rien. Jusqu'au jour où une météorite vient s'écraser à côté du village. Au début, vous : jeune scientifique un peu trop curieux pour faire de vieux os, ne remarquez rien de particulier. Puis viennent quelques disparitions mystérieuses. Un viel homme vient vous apporter des pierres bizarres que vous envoyez analyser au centre de recherche. Il vous apprend que depuis la chute de cette météorite, son âne se comporte anormalement. Et puis, au cours de votre enquête, vous faites la rencontre d'un type plus qu'étrange: un gardien du centre océanographique qui délire complètement, qui se déguise en hippocampe pour prier un soi-disant dieu-poisson qui lui aurait fait un signe divin par le truchement de la météorite. Il se passe des choses curieuses depuis quelque temps.

Même la nuit, cette histoire vous travaille le ciboulot: vous faites d'horribles cauchemars. Vous rêvez que vous êtes attaqué par une fourmi géante et meurtrière. Mais... est-ce vraiment un rêve? Ne serait-ce plutôt ce qu'on appelle: une prémonition?

Kaaa

AMIGA 87%

A la seule résonance du nom de Cinemaware, on pense déjà à Defender of the Crown, the King of Chigago etc... It Come from the Desert serait-il à l'image des précédents? Il nous semble, en effet, que cette nouvelle superproduction soit encore superbe. La qualité du graphisme et du son sont à la mesure de la réputation de cette société. It come fom the Desert n'échappe donc pas à cette règle, et reste un jeu d'aventure graphique hyper intéressant, avec des rebondissements et des retournements de situation à chaque instant. Un très bon produit.

DESTROY

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	15

C64

Battle Chess

EDITEUR ELECTRONIC ARTS

Testé par BOTGV

Craignos la définition sur C64! L'échiquier est un invraisembable fouillis et même en ouvrant grand les mirettes, on distingue difficilement un pion d'un fou. L'adaptation est fidèle à celle de l'Amiga (avec le Zzz typique quand la bécane mouline), on y retrouve la reine au déhanchement sexy, la tour qui se transforme en monstre, le vicieux qui écrabouille la main dudit monstre quand il est jeté aux oubliettes, le fou qui se roule par terre avant d'être désintégré, et aussi toute la gamme de bruitages, de pas pesants, ferraillage, pleurs... Et puis, il y a les attentes, longuettes, ça rame dans le processeur. Faut-il l'ajouter à votre logithèque? Oui si c'est pour se marrer entre copains, sûrement pas si vous voulez expérimenter une nouvelle ouverture.

GRAPHISME 10 • SON :13 • ANIMATION 12

VERDICT :55 %



PC

Antiriad

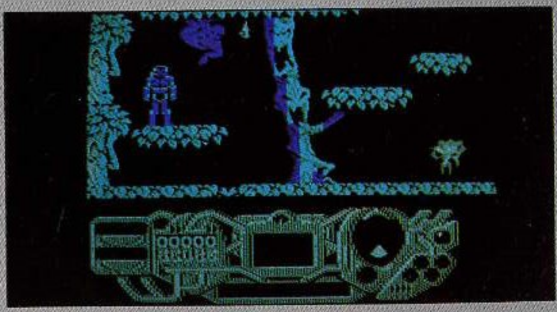
EDITEUR PALACE

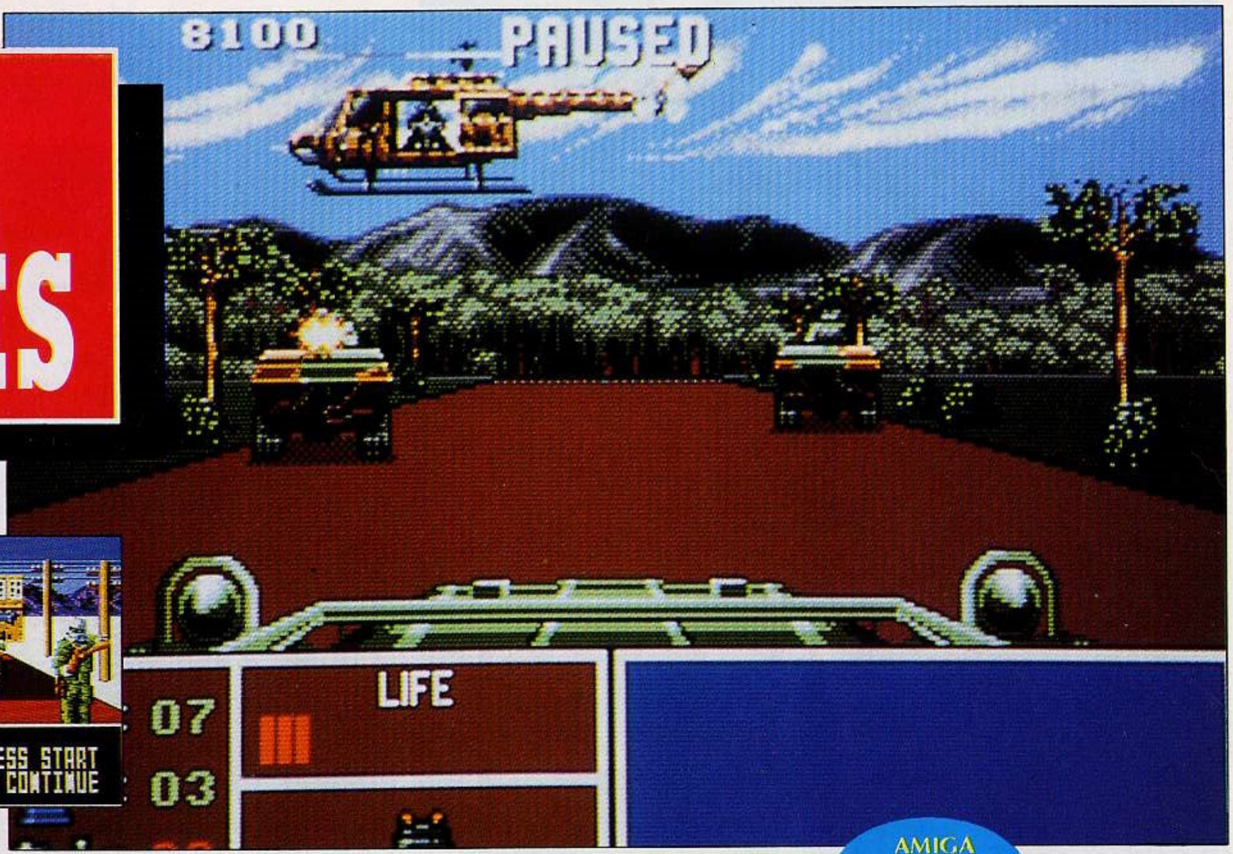
Testé par Jeff

Dans un graphisme "préhistorique", avec des couleurs du même métal, le Tarzan doit courir, sauter, et ce afin d'éviter d'affreux morbaques de diverses races qui s'agitent cycliquement le long d'une allée interminable, et inter est un suffixe. De grosses gouttes tombent du feuillage en éclatant. Mis à part le grand singe en couleur qui gesticule, suspendu à sa liane, pas à Eliane, le reste est assez déconcertant de simplisme. Encore un scénario pas très bandant, des acteurs plutôt tartes, et une action qui ne vous fatiguera pas le cortex ! Les décors étant quasiment inexistants, on ne peut donc pas les juger. De ce fait, on peut noter une extrême simplicité de mise en œuvre, tout est enfantin. Un jeu tout à fait bon pour...le bureau, mais pas trop longtemps. Pendant qu'on fait ça, on va pas au bistrot ! Sans ça, moi, ça va ! C'est vendu avec Barbarian a'c le free poster de la meuf aux tétons inside ! Over.

GRAPHISME : 08 • ANIMATION : 10

VERDICT : 40%







Thunderbolt, version CPC (en vignette) et version Amiga.

Après Opération Wolf, voici Opération Thunderbolt de chez Océan. Attention, ça va cartonner.

Opération Thunderbolt

Le jeu commence exactement comme Operation Wolf par un "Rescue all hostages". Sauf qu'au premier tableau, les terroristes (forcément des métèques puisqu'ils sont tous coiffés de khéfiehs palestiniens) déboulent comme s'il y avait du fric à ramasser. Votre noble activité consiste à tirer dans le tas en détruisant au passage les hélicoptères dans le ciel qui larguent parfois des bonus. Dans le niveau suivant, c'est un scrolling horizontal qui apporte son lot de Palestiniens. Puis on conduit une jeep et au quatrième et dernier niveau, on investit un avion en tirant un peu plus sélectivement car il vaut mieux que les hostages soient libérés vivants. Et pour finir en beauté, comme dans tout shoot'em up digne de ce nom, il y a un gros, vraiment très gros méchant à la fin.

AMIGA
89%

Opération Thunderbolt est bien le digne successeur de Wolf. Les graphismes quoique légèrement inférieurs à son homologue sont dans l'ensemble de très bonne qualité et surtout très fidèles à la version arcade. Les animations sont toujours aussi réussies, permettant ainsi de plonger le joueur dans une folle destructrice efficace (pour ce jeu!). Au niveau du son, celui-ci est directement issu de sources digitalisées et le résultat est du plus bel effet. Bref, la version Amiga de ce best-seller d'arcade est une complète réussite.

Cris

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	16

CPC
80%

Passons sur l'aspect haineux du soft. A vouloir en faire beaucoup, Ocean en a fait trop: les sprites se pressent au portillon à tel point que parfois, on cherche le curseur perdu dans la mêlée. Pendant ce temps, les Japonais travaillent et les terroristes cartonnent. Le bruitage qui aurait pu être grondant et tonnant se réduit à un concert de couinement qui frise le ridicule. Le premier tableau ressemble à un circuit de course, peut-être à cause du dessin de la route. Le graphisme du soft reprend celui d'Operation Wolf avec ses gros sprites qui s'étalent par terre une fois touchés. Au second tableau, l'ennemi balance des grenades grosses comme des ballons de rugby qui explosent quasiment contre l'écran. Terrifiant! En retour, on pourra toujours faire le vide à la roquette. Le massacre systématique est cependant trop facile et engendre rapidement l'ennui. Heureusement qu'il faut veiller à piquer munitions et bouteilles d'énergie (vive la bibine!) et d'ailleurs, je me demande si ce n'est pas le but du jeu, les terroristes n'étant là que pour faire diversion.

BO TGV

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	17

Mot

Plein de courtoisie et de politesse, Opéra veut mettre le gros MOT à la porte.



MOT, c'est le nom d'un gros monstre vert, boudiné et affamé, qui est sorti du poste de télévision. Léo, le petit garçon d'une famille respectable et bien logée, va devoir faire sortir MOT de la maison sans qu'aucun membre de sa famille ne le remarque. Dure entreprise, d'autant plus que MOT est d'un caractère très taquin, et qu'il fout un vache de bordel dans la baraque. Il bouffe tout, il saute sur les meubles, il se balade partout et est tellement monstrueux que si par malheur le père de Léo le voyait, ce serait la crise cardiaque assurée.

Mais ce n'est pas tout, une fois sortis de la maison par une porte spatio-temporelle (c'est la seule issue), ils se retrouvent dans le monde de MOT, et Léo se fait enlever. Cette fois vous dirigez le monstre et devez retrouver le petit garçon. Et pour terminer, MOT et Léo devront réparer un ordinateur malade dans le domaine d'Iripza, en luttant contre des robots fous et meurtriers. Glups!

CPC **83 %**

Une très bonne réalisation pour ce jeu d'arcade/aventure. Une présentation aussi très originale: l'écran se divise en plusieurs fenêtres montrant les actions de tous les personnages principaux. Un excellent graphisme: les personnages figureraient facilement dans une BD d'humour, et une bonne animation. Le monstre déambule dans les étages de la maison de Léo, relax tranquille, et saute sur le petit garçon avec une vibration de tout l'écran et une tête de Léo devenant de plus en plus rouge. Cette tête symbolisant sa patience, le jeu sera fini lorsque ses nerfs lacheront, et qu'il ressemblera à une tomate bien mûre. Un soft à ne pas jouer à demi-MOT.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	10
ANIMATION	15

PC

Legacy of the ancients

EDITEUR ELECTRONIC ARTS
Testé par DUY MINH
Disponible sur PC-C64

Simple paysan de votre état, vous trouvez un homme assasiné sur le chemin que vous empruntez chaque jour. Une force irrésistible vous pousse à vous emparer de son bracelet d'or, de son parchemin et de deux pièces de jade. Ayant mis son bracelet vous voyez dans la campagne un immense bâtiment qui se révèle être un musée contruit par une ancienne race disparue. Chaque pièce de monnaie en pierre précieuse vous permettra d'accéder à une des pièces du musée.

LEGACY OF THE ANCIENTS est un jeu de rôles classique, qui souffre beaucoup sur PC de son graphisme CGA très pauvre et d'une, relative, lenteur. Ni la magie, ni les combats ne sont très travaillés. Il est seulement à conseiller aux amateurs du genre qui passeront sur les problèmes techniques pour explorer l'immensité des mondes proposés.

GRAPHISME 08 • ANIMATION 10 • SON 10

VERDICT : 50%



CPC

Toobin

EDITEUR DOMARK
Testé par BO TGV
Disponible sur ST-AMIGA-CPC

Marrant de diriger son pneu dans le courant d'une rivière... Avec un peu d'habitude, on récupère tous les bonus qui flottent sur l'eau et on passe rapido les portes car plus on attend, moins elles rapportent de points. Et puis, il y a intérêt à se manier car les crocos bouffent les retardataires. Il y a aussi les embusqués qui tirent depuis les rives. En général, ils ne résistent pas à une boîte de conserve jetée en pleine figure.

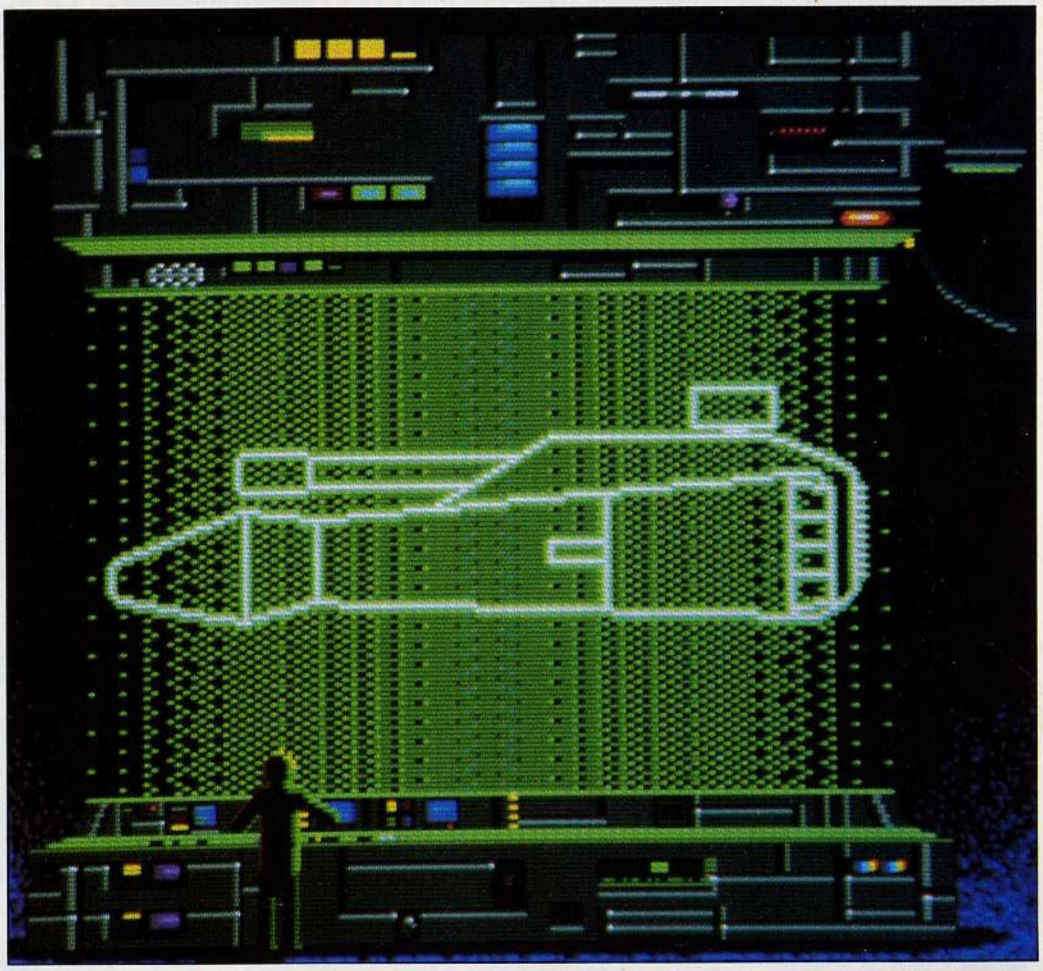
Ne tergiversons pas, Toobin est très très marrant, de préférence en y jouant à deux. Etonnant non? Pour un jeû pauvre en couleurs et dont le graphisme n'est pas toujours lisible. Par exmple, je n'ai jamais compris qui jette des tridents. L'animation par contre est plutôt bien faite, ce qui sauve le soft de la noyade.

GRAPHISME 10 • ANIMATION 13 • SON 10

VERDICT: 75%



tests



OMEGA de chez Origin met votre imagination au service de l'armée. Mais ce n'est qu'un jeu

Omega

Vous avez été désigné pour aller travailler sur un projet Top Secret au sein de l'OSI (Organization of Stategic Intelligence), le leader dans le développement des techniques militaires de pointes pour la sauvegarde et la défense de l'humanité (bonjour l'angoisse!). Votre boulot (si j'ose m'exprimer ainsi!) est de créer un tank cybernétique (Cybertank) le plus puissant possible. Pour vous aider dans votre tâche des plus complexes, vous avez à votre disposition les ordinateurs les plus sophistiqués du moment (même les gros ordinateurs de la NASA ont piètre allure par rapport aux vôtres, c'est vous dire !!). En utilisant un langage assez difficile d'apprentissage, vous devez donc élaborer tout le système de pilotage, le chassis, les réserves de fuel, l'instrumentation électronique et déterminer le type d'armes que vous aller utiliser. Vous doterez même votre Cybertank d'une intelligence artificielle qui lui permettra de traquer les ennemis et de les détruire immédiatement une fois repérés. Seulement alors, vous pourrez tester les performances de votre Cybertank dans une simulation de combat. Plus votre Cybertank sera efficace, plus vous gravirez les échelons hiérarchiques rapidemment pour atteindre le niveau dix, où seuls sont admis les meilleurs designers. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance, car il vous en faut, et pas qu'un peu!.

ST 82%

Que c'est lourd!!! Le packaging de ce soft est vraiment très clean et les deux bouquins, livrés avec, pèsent au moins 500 grammes (lors de l'achat de ce soft prévoyez donc un sac suffisament solide !). Après une introduction qui ne restera pas dans les mémoires, le jeu commence. Ahh! c'est le choc, toutes les options à l'écran c'est affreux, tellement il y en a (maintenant je commence à comprendre la nécessité des 500 grammes!). Après avoir programmé votre Cybertank, le jeu peut enfin commencer. A première vue et même à seconde vue, c'est pas très beau. La carte qui vous est présentée à l'écran est assez moche, et le scrolling de celle-ci se déplace de huit en huit pixels ce qui le rend franchement très saccadé. Mais il est vrai que dans ce genre de jeu c'est l'intérêt qui prime. Et l'intérêt il y en a!! En conclusion, on pourrait donc dire qu'Omega est un jeu hyper complexe qui n'intéressera que les professionels des Wargames et qui rebutera tous les autres.

Destroy

GRAPHISME	12
SON	12
ANIMATION	12

Dragons of flame

Pour les fous de Donjons et Dragons, SSI vous offre une suite qui promet pas mal de sensations, palpitations et autres émotions grâce à ce célèbre jeu de rôles.

Monsieur et Madame "Advanced Dungeons and Dragons" ont l'honneur de vous faire part de la naissance de "Dragons Of Flame", petit dernier qui s'insinue dans la lignée" Dragonlance". Les huit héros de l'épisode précédent," Heroes Of The Lance", se réunissent de nouveau, frais et dispos, pour reprendre leur quête étant, je vous le rappelle, de se battre contre des Draconians (maléfiques êtres en provenance directe de l'esprit diabolique de Takhisis, reine des ténèbres), de réussir à atteindre la forteresse de Pax Tharkas (investie par les méchants pas beaux), et une fois sur place, de trouver l'épée "Wyrmslayer" et délivrer les esclaves prisonniers. Fastooooche! Au début de ce nouveau volet de la saga "Dragonlance", nos héros se trouvent sur les terres désolées de Qualinost, envahies par des hordes de Draconians sanguinaires et franchement balaises. Durant votre ballade vous trouverez des tas d'objets plus ou moins magiques qui vous aideront à mener à bien votre quête. Vous pourrez rencontrer aussi des personnages alliés, qui vous donneront un coup de main pour battre vos ennemis, mais méfiez- vous: tout ce qui n'est pas Draconian n'est pas forcément gentil. Vous tomberez sur des êtres sans foi ni lois, appartenant aux forces du mal, prêts à vous défigurer pour voler votre bourse, ou votre vie. Pour ceux qui se sont éclatés (ou fait éclater) avec Héroes Of The Lance, c'est tout simplement la suite. Garnies de plus de monstres et de plus de pouvoirs magiques pour les joueurs, trois quêtes sont à poursuivre, en tout, avant de finir la partie. Si vous finissez un jour.

Kaaa





ST **75 %**

Après une très belle page de présentation, accompagnée d'une musique digitalisée du plus bel effet, vous vous retrouvez en face d'une carte du style Ultima. A l'aide de votre joystick vous déplacez vos différents guerriers ou mages, sur cette carte selon un scrolling multi-directionnel totalement saccadé. Alors qu'à présent tout se passait de la façon la plus calme du monde, je me retrouve nez-à-nez avec un monstre des plus horribles. Prenant mon courage à deux mains, je décide de le combattre en duel dans une scène mémorable, tant le graphisme et l'animation des combats sont lamentables. Dragons of Flame a un intérêt certain, mais ce n'est ni grâce à l'animation, ni aux graphismes. Un jeu pour les fanas de Donjons et Dragons, les autres passez votre chemin.

Destroy

GRAPHISME	13
SON	12
ANIMATION	12

AMIGA

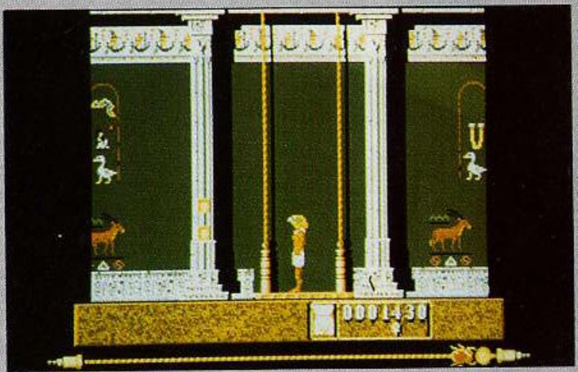
Eyes of Horus

EDITEUR LOGOTRON
Testé par KAAA
déjà testé sur ST

Vous êtes Horus, je vous le rappelle, et vous avez pour mission de retrouver les sept morceaux de votre défunt père, éparpillés par Seth, un méchant pas beau, dans les multiples salles de son tombeau: une pyramide. Etant mi-dieu mi-homme (tous les détails concernant la vie d'Horus et de ses ancêtres se trouvent dans un bouquin fourni avec le jeu), vous pouvez vous transformer à volonté en oiseau et voler dans les quarante-quatre salles qu'il vous faudra visiter. Je rappelle également que les graphismes sont très beaux, que c'est sorti chez Logotron et que c'est un très bon soft pour peu qu'on se donne la peine de rejouer malgré les défaites. C'est pas fastoche, quoi.

GRAPHISME 15 • SON 15 • ANIMATION 15

VERDICT:80 %



ST

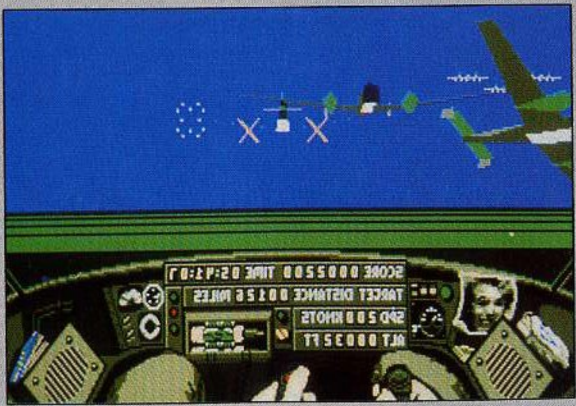
Lancaster

EDITEUR ACTUAL SCREENSHOTS CRL
Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK n° 43

Ce super jeu de simulation d'attaque aérienne vient de sortir sur ST. C'est caillement la même chose que sur Amiga, sauf que c'est pas tout à fait pareil, pour les graphismes, les sons et l'agitation moléculaire des sprites. Pour tout dire, dans certains tableaux, ceux qui sont fixes ou avec des anim simples, ça a un peu perdu en qualité, ce qui est étonnant compte tenu de l'époque à laquelle on vit, et ce qui prouve que les programmeurs ont craché du code spécialement pour chacune des machines. Mais dans l'ensemble, faut pas déconner, c'est toujours aussi bien au point de vue intérêt. *GOLO*

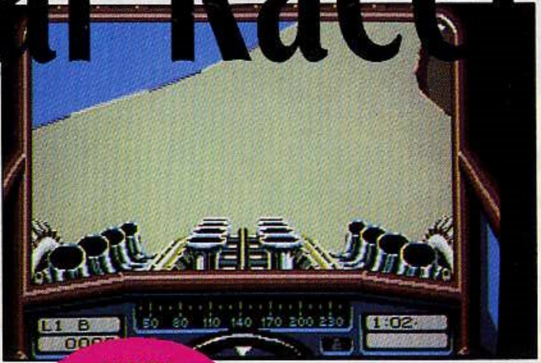
GRAPHISME 14 • SON 13 • ANIMATION 15

VERDICT:80 %



Stunt Car Racer





Une course démente sur piste surélevée, un festival de rebondissements, dérapages, vol planés et accidents: c'est Stunt Car Racer et c'est de Microstyle.

Vous êtes au volant de votre bagnole, vous êtes installé sur la piste par une grue, et là vous avez le choix de vous entraîner, ou de concourir contre un adversaire. Ce dernier pourra, soit être l'ordinateur, soit un pote avec un autre ordinateur. Vous aurez droit au Grand Saut, au Montagnes Russes, enfin tout un tas de circuits pratiquement infranchissables, dangereux et impressionnants.

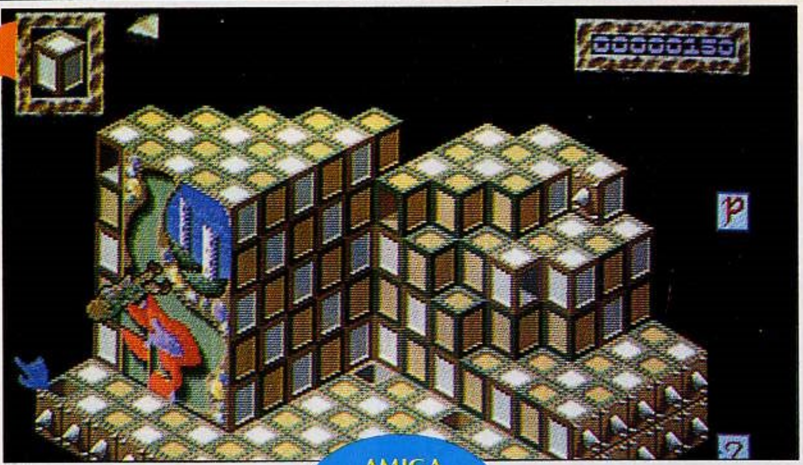
AMIGA 91 %

Ce soft fabuleux est entièrement réalisé en 3D, donc vous êtes dans votre caisse et vous voyez la piste devant vous. Une piste étroite, quelquefois à ras du sol, d'autres fois à une vingtaine de mètres de hauteur. Vous pouvez rouler jusqu'à deux cents à l'heure, en actionnant le turbo qui fera jaillir des flammes de votre moteur. C'est incroyablement prenant, c'est difficile et les voitures ont une facheuse tendance à sortir de la piste dans les virages. Dans ce cas, vous voyez le décor tourner autour de votre pare-brise, votre bagnole s'écrase sur le sol en terre, fumée et gros bruits de crash à l'appui. Il arrive que vous rebondissiez de plusieurs mètres, et même que vous arriviez à remonter sur la piste grâce à un rebond. Mais attention, votre moteur peut se casser si vous le maltraitez. C'est extraordinaire, c'est sublimement réalisé et ça a l'avantage de vous donner des sensations sans les bosses. Sinon je ne vous raconte pas les dégâts.

Kaaa

GRAPHISME	15
SON	17
ANIMATION	17

Never Mind



La reconstitution d'un puzzle, c'est déjà pas facile. Mais quand Psygnosis y met 3 dimensions, ça devient infernal!

Votre but est tout simplement de récupérer les image manquantes d'un dessin, éparpillées dans la forme géométrique où vous vous trouvez. Quadrillés, tous les plans sont munis de carreaux vides qui vous permettent de passer d'un plan à l'autre. C'est-à-dire que vous pouvez tout aussi bien marcher sur le sol que sur les murs, sans que cela ne gène votre sens de l'apensanteur . C'est un défi à la logique et à la rapidité, vu que c'est évidemment minuté.

AMIGA 91 %

Dans un graphisme superbe (Psygnosis oblige), vous dirigez au joystick un personnage hyper-réaliste. Petit mais très bien dessiné, il est animé avec une rapidité surprenante. Il se déplace en poussant le joystick, et à chaque poussée, il change de direction d'un quart de tour sur les côtés. A chaque tableau, le décor, forme géométrique constituant la pièce où vous vous trouvez, en devient une autre, et les images à reconstituer sont de plus en plus complexes. Pour réussir, il faut vous placer sur l'image se trouvant hors du dessin, cliquer, et aller à son emplacement normal pour recliquer. Evidemment, plus ça va, plus il y a d'images manquantes au dessin, alors que le temps imparti reste le même. C'est dur, c'est joli, et ça demande une mémoire visuelle énorme.

Kaaa

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	17

Ivanhoé

L'aventure revient au galop, portant sur son dos un vrai héros: le cheval c'est Océan, le héros Ivanhoé







Revivre les grandes quêtes d'antan, ces fabuleuses épopées qui obligeaient l'homme à se surpasser, et refaire ces combats à l'épée où le héros se trouve en face de cinquante brigands, laids et bêtes, ça serait chouette. Avec Ivanhoé, vous allez devoir retrouver votre cher roi, enlevé et prisonnier dans des contrées lointaines. Combats dans les bois, sur un bateau, à cheval, dans un village et au château où le roi est enfermé. Que d'aventures en perspective.

ST 90%

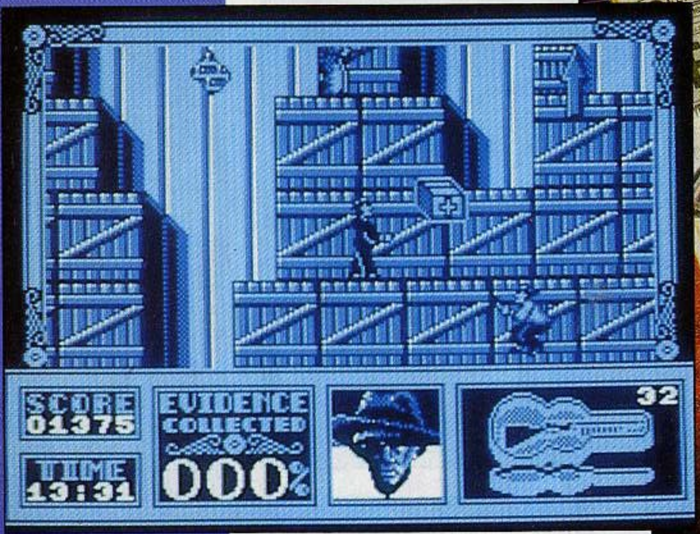
Un graphisme extraordinaire, ressemblant aux dessins animés chinois d'il y a vingt ans. Les décors et les personnages sont superbement réalisés, ainsi que l'animation qui fait bondir les sprites avec une incroyable rapidité. A propos, ils sont grands (les sprites) et ils se déplacent avec le joystick, de gauche à droite uniquement. Cinq niveaux avec trois tableaux dans chaque et une difficulté croissante, c'est une aventure à vivre, à observer et à aimer. Si si.

Artemus

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	16

Les incorru

Un des meilleurs jeux de l'année signé Océan.

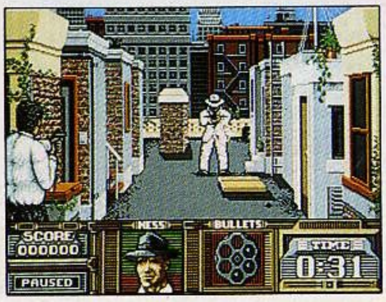






The Untouchables, ce sont les incorruptibles. Ils ont un flair réglé sur les effluves d'alcool; dès que ça sent la bibine, ils rappliquent. Le soft d'Océan compte six sections, pas moins, et le premier bien sûr amène nos fins limiers dans un entrepôt clandestin infesté de trafiquants. Par la suite, il faudra arrêter un convoi d'alcool illicite, échaPper aux hommes de main d'Al Capone dans des ruelles et même diriger un landau pour mettre un bébé à l'abri (c'est Eliott Nounouness qui s'y colle!).

BO TGV



C64
90%

Une fausse impression? Les truands semblent moins nombreux dans l'entrepôt. Le soft n'en est pas moins bon pour autant, avec des couleurs plus vives que sur d'autres versions 8-bits et une musique un peu plus élaborée. A part ça, il faut là aussi sauter sur des caisses empilées avant d'atteindre les autres niveaux. The Untouchables, pas de problème, c'est du tout bon!

BO TGV

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	19

CPC
91%

Comme d'habitude quand il s'agit d'adapter un film, Océan a mis le paquet avec une animation sautillante surtout dans le premier niveau. Les truands bondissent comme des cabris qu'on en attrape le tournis! Pire, il faut garder un œil sur les innombrables tontons flingueurs et un autre sur une flèche qui montre où trouver les preuves à ramener. La musique (du Ragtime si je ne me trompe...) est tout ce qu'il y a de réussi et les graphismes auraient eu un coup de main des dessinateurs batmaniaques que ça ne m'étonnerait pas...

BO TGV

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	18

ptibles



ST 90%

Que dire que mon collègue Amigaïste n'ait déjà dit? Les sons sont moins bons que sur Amiga, voilà. C'est tout. Le reste est aussi génial, que ce soient les personnages, l'animation, la maniabilité surtout ça, la maniabilité. Dans la séquence du pont, dans laquelle il faut tirer sur des hordes d'ennemis, il faut recharger son arme régulièrement. Ca n'a l'air de rien, mais ça donne un réalisme incroyable. On est loin des jeux dans lesquels il suffit de bloquer l'auto-fire (ce qui bloque souvent la mâchoire en position "je baille"). On se sent complètement concerné par tout ce qui se passe et perdre est un réel déchirement. De quoi vous tenir en haleine pendant plusieurs semaines, voire plusieurs mois.

Kaaa

GRAPHISME 18
SON 16
ANIMATION 18

AMIGA 91%

Je ne dirai qu'un mot: génial, fantastique, dément, super. La version Amiga est extraordinaire de maniabilité et de réalisme. Les graphismes sont - regardez les photos d'écran - géniaux, autant au niveau des fonds que des personnages. Regardez un peu ces ombres, ces détails, les plissés des imperméables, la véracité des mouvements, les perspectives, argh, je meurs. Et c'est agréable à jouer, vous ne pouvez pas imaginer. Et les sons sont extras. Franchement, même en ne considérant que le plan technique, on n'est pas loin du jeu de l'année. En presque un an, les programmeurs ont réussi un véritable tour de force.

Kaaa

GRAPHISME 18
SON 18
ANIMATION 18

AMIGA

Pocket Rocket

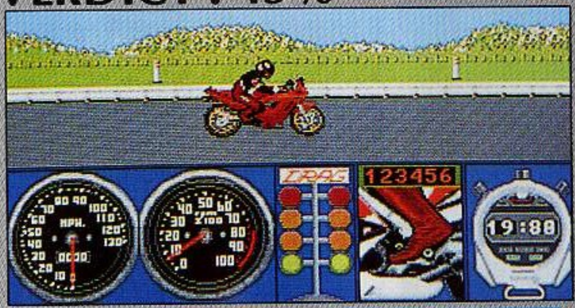
EDITEUR CAPCOM

Testé par KAAA

Avant de vous entraîner à courir sur la piste, ou à essayer de battre le record de vitesse en ligne droite, vous allez choisir la moto qui vous convient le mieux; voilà votre moto de profil, avec vous dessus, la tête baissée et le poignet droit prêt à pousser l'accélérateur au maximum. Le feu passe au vert. Six vitesses pour donner à la moto le maximum de sa puissance, ligne d'arrivée, le chrono s'arrête. Bon. Passons au deuxième choix: la course sur la piste. Vous roulez à fond sur la piste, en évitant les panneaux indicateurs de virages et les bidons de bord de piste, sinon c'est la chute inévitable, badaboum chui mort. C'est le seul truc intéressant dans ce jeu: le bruit de la chute. Le reste est décevant, voire ennuyeux. Pocket Rockets est une course de moto profondement inintérressante. Il est certain que le graphisme est très correct. Mais les choses bien s'arrêtent là.

GRAPHISME 13 • SON 05 • ANIMATION 10

VERDICT : 45%



CPC

Don't go alone

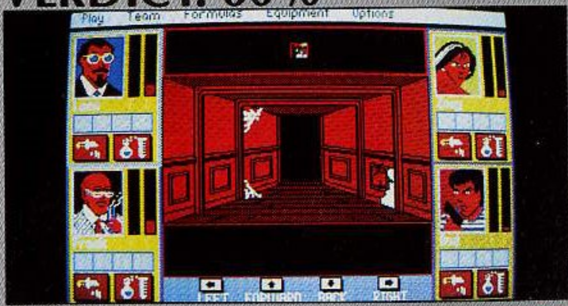
EDITEUR ACCOLADE

Testé par JEFF

Ca commence par la table des éléments. Moi qui suis nul en physique ! Une fois qu'on a trouvé la bonne formule (il suffit de consulter la petite carte fournie avec le jeu. Là aussi, vous gourez pas, sinon, retour à la case départ ! L'intérêt du jeu sauve largement la pauvreté du graphisme. Mis à part le tableau des équipiers (sont pas trop mal les quatre portraits avec les caractéristiques de chacun) le reste est assez fade et ce n'est pas l'animation qui relèvera le niveau ! Des vues de pièces, avec ça et là des toiles d'araignées. C'est pas très bandant tout ça ! Les flèches vous permettent d'avancer dans les corridors lugubres, de pousser les portes pour trouver de quoi anéantir l'autre là ! Ceci mis à part le jeu est sympa, si on aime les jeux d'aventure. Le maniement est facile et, après quelques heures d'entraînement, on devrait pouvoir s'en débrouiller pas trop mal ! Bref ! Un bon jeu d'aventure, ture !

GRAPHISME 12 • (ANIMATION : NEANT)

VERDICT: 60%

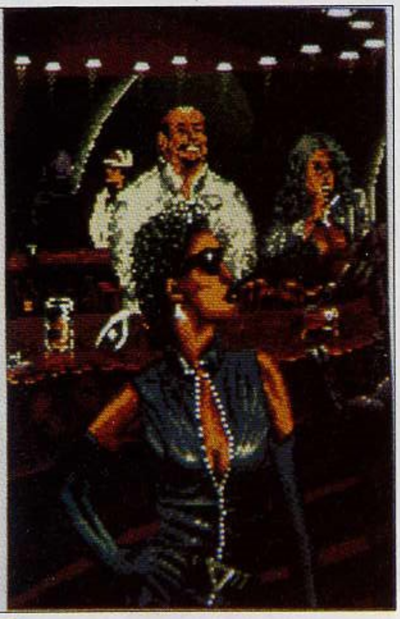


Bat

Argh! Dans les bureaux d'Ubi Soft :"Eh, les mecs, la galaxie est encore en danger!... Y'a t-il un héros dans la salle?! Heu... Moi, m'sieur, j'ai mon diplôme de héros! Très bien, mon p'tit, allez au paragraphe suivant, on vous donnera vos instructions.

Damned, blood'n guts, fucking bloody scientists! Merigor, un savant fou pur fruit, c'est-à-dire vraiment très savant mais également complètement givré s'est échappé du bagne de Saint-Yver-des-Anges. Ca la fout mal, d'au-tant plus que son ambition est d'entrer en possession de Selenia. Vous mordez le topo? Non, Selenia n'est pas le nom de la fille du directeur du bagne, mais celui d'une planète essentielle à la bonne marche de la galaxie, puisque c'est le seul endroit de l'univers où l'on puisse trouver le minerai indispensable à la propulsion des énooormes vaisseaux-usines sans lesquels toute l'économie galactique partirait en couille. Je veux dire "en eau de boudin", ou "à la dérive" si vous préférez... Bref, ce type dispose d'armes terribles, et a posé un ultimatum non moins flippant: si dans dix jours Selenia n'est pas évacuée, toute vie y sera badibulguée. Mais bon, on n'évacue pas une planète comme une cuvette de WC, et puis quoi non mais des fois sans blague, on ne va pas céder comme ça sans réagir! Donc on vous a confié la mission de sauver l'uni-vers. Pour cela vous n'avez qu'une seule piste: Vrangor, un infâme taulard qui s'est échappé en même temps que Merigor, et qui reste en contact avec lui. Après avoir défini votre personnage (c'est là que vous aurez deviné qu'il s'agit d'un jeu d'aventure...) selon le bon vieux système D&D, en répartissant des points dans les rubriques "intelligence", "charisme", "force", etc, vous vous retrouvez dans un astroport fréquenté par toutes les races de la galaxie. C'est là, et plus précisément dans les toilettes, que vous avez rendez-vous avec un "contact" qui vous donnera les premiers éléments. Je ne vous dis pas comment sont faites les pissotières pour Arcturiens mais vous avez le temps d'inonder votre froc si vous lisez le mode d'emploi en entier; et si vous ne le lisez pas vous ne ressortez pas entier... Mais vous n'avez pas le temps d'aller pisser: vous n'avez que dix jours (pas en temps réel, oeuf corse, ça va plus vite dans le jeu...) pour sauver l'humanité et la non-humanité. Sacré boulot!





AMIGA 85 %

BAT se joue entièrement à la souris, en utilisant différemment le bouton gauche et le droit pour la sélection des actions et l'exécution de celles-ci. C'est un peu déroutant au début mais on s'y fait. Le curseur change quand on passe sur les zones de l'image où il y a des choses à faire, il suffit donc de le balader sur l'image courante pour explorer les possibilités d'action. On peut ainsi interpeller, interroger, attaquer, aller vers, etc... Vous disposez au début de quelques indices, d'armes et d'un peu de fric, mais aussi d'un ordinateur (prénommé BOB) implanté dans votre bras. Il est programmable, de sorte que vos réactions à certaines situations (comme la traduction automatique si vous parlez à un robot ou à un extraterrestre) s'effectueront automatiquement. Ca me rappelle un peu DARK CENTURY... On dirait que les ordinateurs vache-quirit sont à la mode! Les graphismes, quoique un peu sombres en général, sont vraiment très travaillés, il y a de petites animations un peu partout pour faire plus vivant et le système de jeu est bien pensé pour un jeu d'aventure. Les accès disque risquent sans doute d'être fréquents, en tout cas sur 520ST, puisqu'il y a trois disquettes. Mais surtout, BAT est vendu en standard avec une cartouche sonore (sans laquelle le jeu ne marche d'ailleurs pas...) qui donne un son d'enfer. Vous branchez dessus un casque de walkman, et vous allez entendre ce que vous allez voir, comme dit l'autre (pub gratoche): une super muzik de présentation, et d'autres encore pendant le jeu. BAT est un jeu bien ficelé, et le système sonore qui apporte une qualité largement au niveau d'un Amiga n'est pas la moindre de ses originalités.

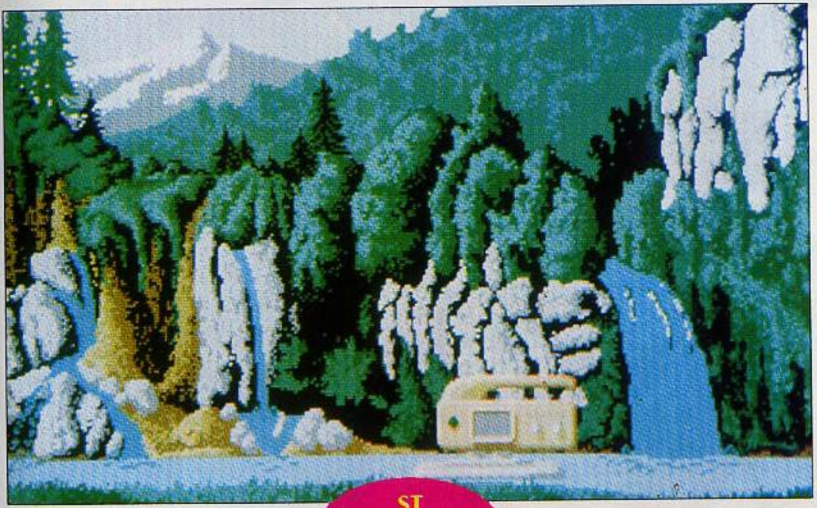
Bruno

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	16

Astate

Chez New Deal Productions, les as d'Astate se tâtent: "ça lasse, c'est sale et c'est salace" (pensent-ils à propos des jeux d'aventures). "On lance Astate!" (à tâtons). Si t'es las, Astate est là.

Attention! Ce jeu, que dis-je: cette merveille, est destinée uniquement et exclusivement aux fous d'aventures, aux dingues de scénarios complexes et solides comme du roc (c'est un jeu de mot, vous comprendrez plus tard) et aux mordus de révolutions dans les techniques d'un domaine particulier. Point. Vous êtes un archéologue (voilà, c'est ça le jeu de mot) contemporain, et vous allez tomber sur ce qui sera certainement l'oeuvre majeure de votre carrière, la perle rare que tout archéologue digne de ce nom rêve de mener à bien, l'aventure que même Indiana ne pourrait résister à vivre: vous allez devoir résoudre une énigme (je palpite) moyenageuse (je défaille) de la plus haute importance (je vais pleurer) archéologique (agl...). Je ne peux pas vous en dire plus par souci de préserver toutes la fraîcheur inattendue de ce jeu, pour que vous puissiez en jouir dans une totale pureté. Je sais, c'est frustrant, mais si je vous en dis un peu, je vous dis tout.



ST

90%

Une technique toute nouvelle pour ce jeu d'aventure, puisqu'il n'y a aucun texte. Mais alors là, aucun! Tout se joue à la souris, vous baladez la paire de bottes représentant votre héros et lui faites faire ce que vous voulez, avec tous les objets que vous possédez, n'importe où. Vous disposez, en début d'aventure, de toute une pléiade d'objets divers tels que perceuse, pioche, scanner (pour la radio-activité) etc, que vous pouvez utiliser en cliquant sur l'oreille droite de la souris. La première pression vous fera apparaître une main, la vôtre, que vous placerez sur un objet éventuel qui se trouverait là que vous voudriez prendre, puis chaque nouvelle pression vous montrera un objet à utiliser. Des décors splendides, dans des couleurs en général pastel, avec des animations présentent dans pas mal de tableaux, comme des chutes d'eau par exemple. A noter aussi que chaque nouveau paysage est pourvu d'une musique différente, quelquefois insupportable, quelquefois soporifique ou flippante, mais une seule par lieu. Un événement dans le domaine des jeux d'aventures.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	16

AMIGA

Super wonder boy III (To monsterland)

EDITEUR ACTIVISION

Déjà testé sur ST dans JOYSTICK N° 47

Tom-Tom est de retour, il sévit maintenant sur Amiga où il devra, là aussi, sauver le pays des merveilles de l'emprise du mal. Avec sa petite épée et ses petites gambettes, il va devoir affronter des monstres horribles et abominables et se faire du pognon pour acheter des armes et des accessoires.

Chaque niveau lui réserve du fil à retordre, et pour chaque monstre battu (chauves-souris, squelettes, serpents vénimeux etc) il aura une pièce d'or. Sa route étant bordée de quelques boutiques, il pourra aussi bien s'acheter des armes que boire un coup au bistrot. A son âge, c'est une honte. Ennnfin.

C'est tout simple, c'est génial, c'est rigolo c'est mignon, c'est beau et c'est pareil que sur S.

GRAPHISME 17 • ANIMATION 16 • SON 15

VERDICT 88%



ST

Beach volley

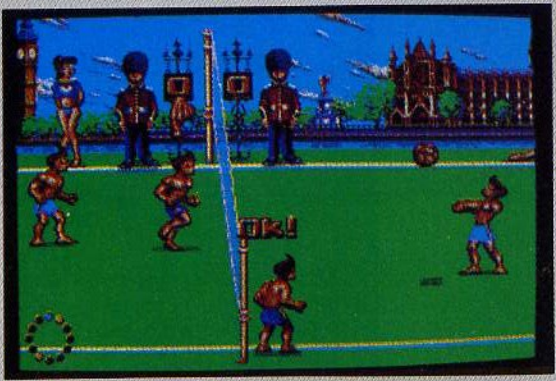
EDITEUR OCEAN

Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK N° 42

Aucune différence avec la version Amiga de cet excellent jeu de volley. Toujours aussi drôle (quand les persos se cassent la gueule) et amusant à jouer, vous allez pouvoir passer des heures à renvoyer le ballon avec vos deux joueurs par équipe. C'est pas les vraies règles, mais au moins on s'y retrouve! Prêt à affronter les équipes étrangères? Alors battez-vous de pays en pays avant de vous retrouver pour le match final: à Paris (arrhh, Bariz, gabidal dé la Vronze...) Graphisme génial, animation parfaite, c'est un des meilleur jeu du genre à mon avis.

GRAPHISME 16 • ANIMATION 16 • SON 14

VERDICT 86%



tests

Interphase





Image Works vous fait rêver en 3D... On s'y croirait.

Dans un monde futuriste où les machines ont presque totalement remplacé les hommes, les loisirs se font rares. La musique, le cinéma ou encore le théâtre n'existent plus. Maintenant tout se passe dans votre psychisme le plus profond, une machine (les Dreamers) contrôle vos rêves, ce qui vous permet, le temps d'un petit somme, de vous balader dans un autre univers plein de joie et d'allégresse. Mais le côté idyllique de l'histoire s'arrête là. Car le plus puissant des dreamers, Chad (c'est son nom) a été infiltré, à son insu, par des images subliminales meurtrières, capables de détruire toute personne venant à se mettre à rêver. Il décide donc, à l'aide de son partenaire (Kaf-E), de retrouver et de détruire le Track maître se trouvant dans le bâtiment de haute sécurité de la Dreamtrack Corporation. A vous de diriger correctement dans un dédale de salles plus mystérieuses les unes que les autres, Kaf-E et de détruire le master Track.

Destroy

AMIGA
86%

Le jeu se déroule, un peu à la façon de Starglider II, qui en son temps fit fureur sur nos petits écrans, c'est-à-dire en 3D formes pleines. Du fait de ce style de représentation graphique les détails ne peuvent être très précis, et les objets représentés ne le sont que sous forme abstraite. Pour détruire vos adversaires, vous avez droit à plusieurs types d'armes (missiles, lasers, bombes..etc.. La panoplie habituelle en fait!). Bien évidemment, vous avez le choix entre plusieurs points de vue, à l'intérieur de votre vaisseau (pour agrémenter un petit peu l'environnement du jeu). Cependant, il est à regretter que l'animation soit un peu lente car le jeu en lui-même est très intéressant. En définitive, Interphase est un jeu suffisament riche pour vous tenir en haleine pendant de longues heures.

Destroy

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	14

ST
85%

L'intérêt de ce jeu est bien évidemment la 3D pleine. Entièrement sur ce principe, vous aurez la joie de tirer sur des broches traversées par des arcs électriques, sur des roues accrochées au plafond, et de visiter tout un univers complètement démentiel. Vous êtes bien évidemment à l'intérieur de votre vaisseau, et vous tirez des ronds pleins, de couleur unie. Lorsque vous êtes à un étage, le sol et le plafond sont constitués de carrés style damier, où toutes sortes de formes sont présentes, et vous pouvez, en fonçant droit sur un carreau, le voir grandir devant vous jusqu'à prendre tout l'écran. Vous vous retrouverez alors dans un étage inférieur ou supérieur, selon. L'animation est un peu lente, mais il y a tellement de choses à voir et à faire que l'intérêt prend rapidement le pas sur la réalisation. Amateurs de ce genre de soft, vous serez comblés par sa contenance.

Kaaa

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15



Ghostbusters II



Le film à peine oublié, voilà nos fantômes gluants de retour ! Version CPC, garantie 100% baveuse à souhait.

On reprend les mêmes de l'épisode précédent et pour de nouvelles aventures. Les fantômes sont de retour. Trois tableaux pour reprendre le bébé Oscar des mains de l'affreux Vigo le Carpate : les égoûts de New York, Broadway avec la participation de la statue de la Liberté et le Musée de l'Art.
BOTGV

CPC
80 %

Voilà un soft qu'il est bien fait, avec des animations gluantes, des fantômes comme si c'était des vrais et des sprites qu'on y croit! Le graphisme est taillé sur mesure avec plein de couleurs et de détails. Rien que le bruitage du câble scié par un esprit en forme d'araignée est d'un réalisme inquiétant. Itou les bras qui sortent des parois du puits et l'expression du visage du Ghostbuster dans une petite fenêtre, qui devient terrifié lorsque le câble est sur le point de céder. Les fanas des Ghostbusters retrouveront leur arme préférée, cette espèce de lance-flammes que craignent tous les fantômes de la création. Mais d'autres peuvent être collectées, des bombes surtout. Le soft comporte trois niveaux très variés et baveux à souhait. Si vous avez aimé les films, vous savez ce qu'il vous reste à faire!

BO TGV

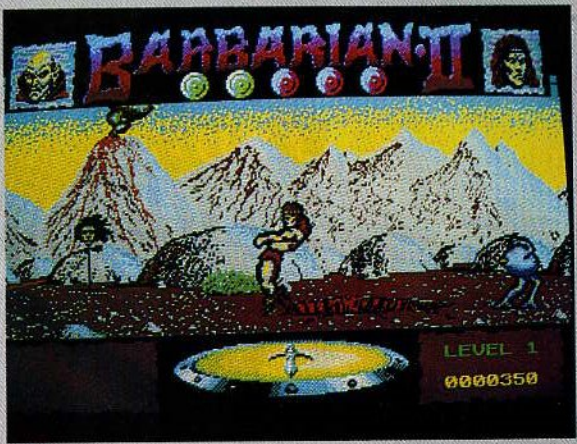
GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	15

PC
Barbarian
EDITEUR PALACE
Testé par Jeff

Ca se chataigne joyeusement dans un graphisme très primaire et une gamme de couleurs réduite au stricte minimum. Deux barbares se foutent des coups d'épée, de poing , de pied . Le bide, la tête et les roustons, tout est bon. L'animation est simpliste, pas de fioritures. Une fois le vaincu à terre, un gnome verdâtre entre côté cour en se léchant les babines, puis il emporte le vaincu côté jardin pour le bouffer en coulisses. C'est con on voit pas ! Les décors ne sont pas de Roger Hart, donc réduits à leur plus simple expression. A graphisme simple, maniement simple. De ce point de vue, ça va pas vous prendre la tête. En une dizaine de minutes, vous saurez manier votre barbare comme un chef. Le scénario est lui aussi des plus simples, donc pas de surprises de ce côté non plus. Des tableaux pas très variés, déjà que les couleurs ne le sont pas, alors... On en a vite fait le tour et ça va aller vite fait... aux oubliettes. Le poster, dans la boîte,...ouah ! Barban avec sa meuf, toute en tétons ! Ça décoiffe!

GRAPHISME : 08 • ANIMATION : 10

VERDICT : 40 %



PC
Barbarian II
EDITEUR PALACE
Testé par Jeff

J'ai tout compris tout de suite. C'est la preuve que c'est clair, si, si ! La mise en œuvre et le fonctionnement sont à ma portée, donc à la vôtre aussi. J'ai trouvé ce jeu sympa, ouais. Par rapport à Barbarian, c'est nettement mieux. D'abord, les couleurs : là, y en a quand même plus que deux ! Les tableaux sont colorés, ce qui leur donne l'impression d'être plus variés. Le graphisme est bien, gai et tout. L'animation est sympa et les bébêtes qui vous attaquent sont bien aussi, la petite qui vous attaque à grands coups de...langue, c'est rigolo. N'hésitez pas, cognez. Coups de pied, poing, de hache, ou alors fuyez. Attention au grand ...sore qui arrive un peu saccadé, il est bien capable de vous bouffer la tête ! L'animation du héros qui tombe dans le trou est très bien vue, on s'y croirait. Bien que le scénario soit assez simpliste, c'est quand même drôle. Si vous préférez la gonzesse, elle est aussi balaise que son pote le Barbare, elle cogne aussi fort ! Sinon que je la trouve plus à mon goût, physiquement, bien sûr. Et dans la boîte, the great Free poster du Barbare et de sa meuf, a'c les gros tétons ! Rhaa ! Vous pouvez fumer!

ANIMATION : 16 • GRAPHISME : 15

VERDICT : 60 %

Galaxy Force

Activision nous sort enfin l'adaptation tant attendue du jeu d'arcade fétiche de tous les shoot'em up de la galaxie.

Dans une lointaine galaxie formée d'un tas d'étoiles, les gens sont peinards, ils vivent du commerce et d'amour... malheureusement, une force obscure menace ce bel équilibre. Le méchant Forth Empire a détruit le beau fleuron de la galaxie, Junos, et menace de tout détruire. Alors, évidemment, c'est à ce moment-là que vous intervenez. Grâce à Galaxy force, votre vaisseau super balaise avec le dernier équipement hyper-hyper efficace (j'vous raconte pas à vous de le découvrir), vous allez sauver la galaxie, et ceci dans cinq niveaux les uns plus durs que les autres pour arriver face à la forteresse tant haïe



Moonwalker

Océan donne du fil à retordre à notre pauvre petite star mondiale, millionnaire et agacée par des fans acharnés. Pauvre bête...

Who's baaad.... (j'le fais bien hein?) A la Michael. Mais c'est pas des paroles en l'air, parce que là, vous allez pouvoir jouer les petits singes blanchis comme si vous en étiez. Et dans un de ses épisodes favoris: la fuite devant ses fans. En quatre tableaux, vous allez devoir trouver repos en toute tranquillité. A vos marques... GO!

1/Vous êtes dans des studios de cinéma, et vous devez retrouver sept morceaux du costume de lapin de Michael pour passer inaperçu devant la horde de fans galopant derrière vous. Une fois déguisé (on ne se moque pas, il a l'air con mais il a du fric), vous devrez trouver la moto qui vous emmènera à Michaelville (mais non il est pas mégalo).

2/A moto, vous devrez foncer tout en ramassant des machins lumineux et magiques qui transformeront votre moto en super bagnole capable de sauter au-dessus du barrage que vos fans acharnés ont monté sur la route (on dirait les jeux sans frontières).

3/Vous vous retrouvez dans un Club, et là encore vous devrez affronter des fans. Trouvez une arme et des munitions pour tirer sur les gardes d'un fan fou, mais faites gaffe aux mômes, ça serait pas moral de leur planter une bastos.

4/Le même fan cinglé a enlevé Katy (que vous portez dans votre cœur) pour vous emmener dans une arène et vous tendre un piège. Vous devrez tirer sur ses gardes, et détruire un gros canon à plasma qu'il a installé là spécialement à votre intention. Débarrassez-vous de tous ces empaffés, sauvez les gosses et vous aurez gagné. Youpi donc.

Kaaa

ST 86 %

De bonnes trouvailles dans ce jeu qui met en scène la star et que vous incarnez. Les niveaux sont très difficiles à passer, ce qui fera peut-être la longueur de vie du soft. Parce que les scènes en général sont très classiques, souvent énervantes et quelquefois pratiquement impossibles à réussir.

Les graphismes sont réussis, bien que très souvent simplistes, et l'animation est rapide et fluide. Disons que tous les grands thèmes de l'arcade sont réunis et réussis, rapides et difficiles.

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17

CPC 70%

Pas facile d'adapter un soft tel que Moonwalker sur CPC. A cause de la musique d'abord: on sait ce que vaut le chip sonore de la bécane. Et la définition ensuite. Et la disquette tiens! A part le pas de danse du début, les programmeurs ont carrément sucré les séquences de transition. On ne verra donc pas le méchant enlever une petite fille ou Michael Jackson jeter sa pièce dans le juke-box depuis l'autre bout de la salle.

Le jeu lui-même est plutôt bien fait. Pas transcendant certes, mais agréable à jouer. Même vu de dessus, on reconnaît la façon de courir de Jackson. La transcription musicale est un peu plaintive, mais il paraît que Michael Jackson lui-même a supervisé le soft. Nous ne serons donc pas plus royaliste que le roi et s'il se trouve que nous n'avons pas perdu la tête pour autant, nous nous sommes bien amusés.

BO TGV

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	14

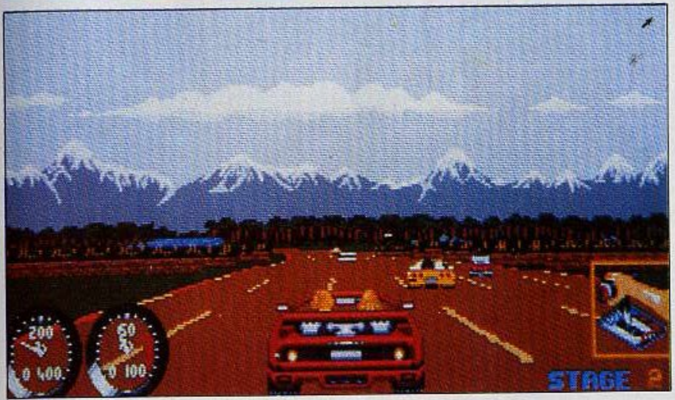


CPC 70%

C'est pas mal du tout réalisé : les effets sonores sont sympas même si l'on est loin du silence galactique et les graphismes ne sont pas délirants mais bien faits. La 3D accentue l'impression de rapidité et vous promet de belles heures de jeu en perspective. Mais, il manque un je ne sais quoi qui gâche un petit peu l'atmosphère du jeu. N'est pas Tertiex qui veut!

Agnès

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	15



Turbo Out Run

Océan vous offre une nouvelle chance d'épater la blondinette assise à vos côtés, avec un turbo en plus pour les émotions. Avec ça, si c'est pas dans la poche, c'est de votre faute.

Out Run est de retour, avec un turbo en plus (d'où le nom). Même scénario que le précédent: avec votre décapotable, une blondasse californienne à vos côtés, vous allez devoir foncer sur une route dont les paysages changent à chaque étape. Départ à New York avec des buildings en bord de route, passage par Chicago, puis Miami, puis encore Oklahoma pour atterrir à Los Angeles. Entre chaque ville vous traverserez des décors divers et variés, truffés d'obstacles et d'embûches. Votre temps étant compté, vous pourrez actionner le turbo pour filer comme l'éclair, mais gare à la maréechaussée qui veille et qui vous poursuivra. Attention aussi aux platanes et autres arbres exotiques qui risquent de vous faire faire quelques tonneaux désagréables. Epatez la gonzesse qui se trouve à votre droite, et si c'est un bon plan vous m'en laissez un morceau de côté, d'ac?

Kaaa

ST 70%

La voiture va certes plus vite que dans Out Run, mais les décors ne suivent pas toujours, un poil trop saccadés, tandis que pas mal d'invraisemblances sont commises, notamment lorsque vous foncez sur une voiture où rien de notoire ne se produit. Essayez pour de vrai, je vous raconte pas la gueule de votre assureur. La vitesse est présente, c'est certain, le turbo est très utile à certains moments ; mais lorsque la voiture fait son fameux tonneau qui fit le succès de la première version, deux images seulement ornent l'animation. les décors, qui auraient pu au moins faire de cette version un must, déçoivent par leur simplicité et leur graphisme.

Kaaa

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	14

CPC 60%

La version Turbo va plus vite que son prédécesseur c'est sûr, mais comparé à Crazy Cars II, Out Run Turbo ne tient pas la route. Primo, comme on dit chez Ferrari, il n'y a aucun bruitage ce qui est une insulte au fabuleux V12 de la F-40 qu'on écoute religieusement. Et la musique d'accompagnement est insipide. J'ai eu beau chercher, à part un ou deux cadrans pas bien lisibles, je cherche toujours un indicateur de vitesse.

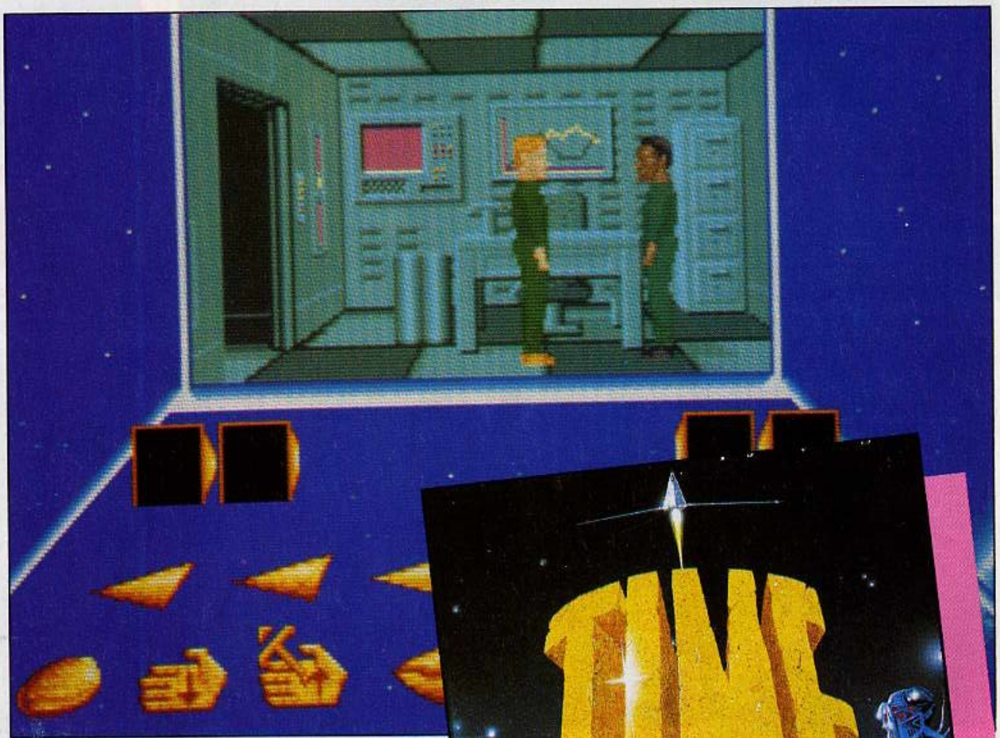
L'animation est saccadée et le point de vue est un poil trop bas pour accentuer l'effet de vitesse. Quant au graphisme, il date.

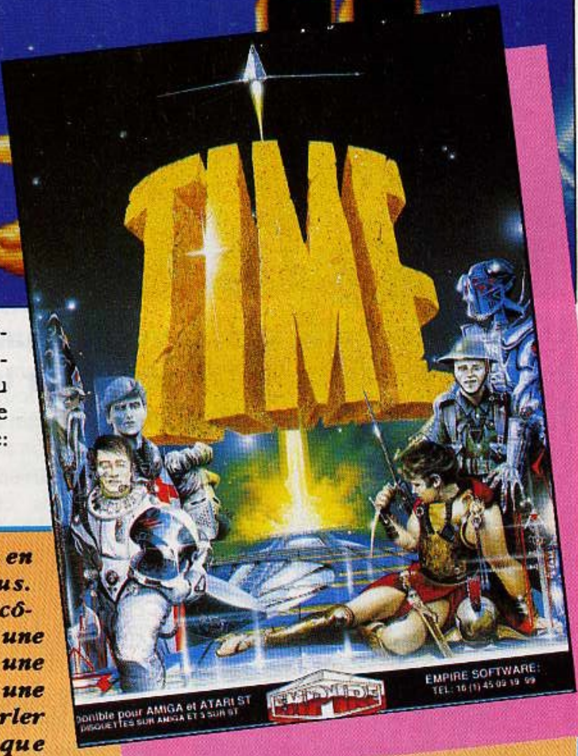
BO TGV

GRAPHISME	12
SON	08
ANIMATION	11

Time

Attachez vos ceintures, c'est dans le temps que vous allez voyager. Empire vous dévoile l'horrible vérité: il y a des siècles, nous serons voués au désastre. Et réciproquement.





Nous sommes au 21ème siècle, et vous avez été envoyé en mission spéciale sur Historisat, satellite hyper-perfectionné abritant une colonie, afin d'enrayer une certaine invasion, fatale pour les êtres humains. C'est une mission secrète, qu'il vaut mieux ne pas ébruiter si vous ne voulez pas être confronté à certaines hostilités. Vous devrez jongler entre des personnes alliées et d'autres foncièrement ennemies. Vous allez devoir faire une petite visite à la Terre, maintenant et même peut-être... dans le futur, lorsque la catastrophe aura faire rage.

Trouvez les indices qui vous apprendront l'origine du fléau, et faites ce que vous avez à faire: sauvez la terre.

ST **95 %**

Ce qui marque dans ce jeu, c'est la facilité de manipulation. Toutes vos fonctions sont réduites à cinq actions symbolisées par des icônes, dans la partie basse de l'écran, installées en perspective à la façon du générique de la Guerre Des Etoiles. Au-dessus, une fenêtre vous montre la scène, avec un grand sprite qui vous sert de personnage, très bien animé. Tout se joue à la souris, et vous pouvez vous déplacer pas à pas, doucement, ou rapidement. A l'extrême gauche de la série des icônes, vous avez un œil. Cet œil s'ouvre lorsque vous passez devant quelque chose, que ce soit un objet posé quelque part, un des nombreux ordinateurs que vous pouvez consulter ou n'importe quoi d'intéressant à voir. Ce qui fait que vous ne pouvez rien louper. Quatre emplacements sont prévus pour quatre objets différents, vous ne pouvez pas en porter plus.

Les autres icônes d'action sont: une main pour prendre, une main pour poser, une bouche pour parler (sous-entendu que vous répondez à votre interlocuteur, mais vous n'avez à aucun moment besoin d'écrire de mots. Ceci restreint considérablement les problèmes de communication entre les personnages), une main pour actionner un objet (cette main s'allumera lorsque vous sélectionnerez un de vos objets dans un endroit où il peut servir. Tant qu'elle reste éteinte, vous ne pouvez pas vous servir de l'objet), une main pour donner un objet à quelqu'un, et une grille munie de trois barres horizontales qui vous servira à changer la destination des portes. Je m'explique: devant certaines portes vous aurez ce symbole (trois barres, dont une allumée), lorsque vous cliquez dessus, vous changez sa destination. Ce qui permet d'avoir une seule porte pour trois endroits différents.

Des graphismes superbes, impeccablement colorisés; un scénario recherché pour cette odyssée dans l'espace, et même quelquefois dans l'espace-temps. A suivre de près et avec intérêt. **Kaaa**

GRAPHISME	17
SON	12
ANIMATION	16


TOP 17
+2 AUTRES
UBI Soft
JEUX D'ARCADE
COMPILATION GÉANTE DE 17 JEUX
DE QUALITÉ, ARCADE ET SIMULATION
DU JAMAIS VU SUR AMSTRAD !!!
• Airwolf
• Batty
• Battleships
• Bomb Jack 2
• Combat Lynx
• Commando
• Critical Mass
• Deepstrike
• Ghosts'n Goblins
• Saboteur
• Saboteur 2
• Scoobydoo
• Sigma 7
• Thanatos
• Turbo Spirit
• 1942
• Bombjack
Disponible sur
CPC D : 249 F
K7 : 179 F
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

tests



Iron Lord

L'annonce de la sortie imminente d'Iron Lord ne nous fera plus rire parce que maintenant c'est vrai. Depuis le temps, on y croyait plus mais voilà, Ubi Soft a tout de même réussi à pondre son soft. La grande aventure commence du côté de Chatenay Malabry, à une époque où il n'existait ni H.L.M. ni super-marché. Au contraire, le pays était plein de villages charmants, genre résidence secondaire.



Comme c'est souvent le cas, le jeu commence avec une bourse plutôt plate. On découvre rapidement que le fier Iron Lord est un joueur professionnel vivant de ses talents de jeteur de dés et qu'en plus c'est un fieffé tricheur qui se sert de dés pipés. Il est beau le chevalier! Mais enfin, c'est pour la bonne cause puisque, au terme de nombreuses tribulations, il s'achetera des armées entières pour se battre contre son ennemi.

Entre temps, il devra faire ses preuves de fin tireur à l'arc, de champion de bras de fer, s'orienter dans des labyrinthes que c'est pas possible et même faire le coup de feu dans une grotte contre des Aliens.

Iron Lord s'étale voluptueusement sur deux disquettes bourrées à plus de 200 Ko par face. Un octet de plus et ça craque! Le soft est en mode 1 (donc quatre couleurs) gage de finesse dans les traits et d'ambiance médiévale toute en clair-obscur. Du grand art, le graphiste a dû finir au musée. Lorsque le chevalier traverse villes et villages, on voit son noir destrier traverser le décor avec beaucoup de réalisme. Bien que sur le plan le sprite microscopique ressemble à un pou gigotant, il reste crédible.

Au cours de la partie, Iron Lord devra acheter un tas de choses, ne serait-ce que ses dés en cheat mode, une épée (au cas où...) et un bric-à-brac pas croyable. Je me suis laissé dire qu'il y a 66 articles de bazar dans le jeu et que les neuf dixième de ce capharnaüm ne sert qu'à dépenser bêtement son pognon. Alors là, comme dirait Achille Talon, je m'insurge! C'est trop facile! Et pourquoi pas 200 objets dont la culotte de Madonna? Ou plus encore ? Le programmeur a été plus hard sur la protection: impossible de changer des octets à grands coups d'éditeur de secteur sans semer une sainte pagaille dans les fichiers car le programme vérifie si telle action s'est effectivement produite avant de lire une valeur. On compte sur vous, ô lecteurs, pour lui prouver que les Joystickeurs sont les plus forts mais ce sera dur.

CPC
87 %

Le tir à l'arc est un peu laborieux, on avait vu mieux sur les Summer Games: dans Iron Lord ce n'est plus de l'archerie mais du pointage de pièce d'artillerie en site et en azimut. En revanche, les parties de bras de fer sont remarquables. Ceux qui ont déjà pratiqué cet art tout en subtilité auront remarqué que la résistance de l'adversaire est indûmement liée à l'inclinaison du bras, ce que le soft reproduit. Pour étaler son adversaire, il faut faire des va-et-vient frénétiques avec le joystick. Comme pour écrabouiller la caillasse dans Double-Détente. Joystick costaud obligatoire. Même souci de rigueur pour le lancer de dés régi par des algorithmes aléatoires faits sur mesure.

Le labyrinthe, ben c'est un labyrinthe. Avec des clés et des bonus à ramasser et des parties de Shoot'em Up piqués dans un Space Invaders. Il faut descendre des boules, des sortes de chauves-souris et tout ça remue et ne tient pas en place. C'est du rapide et du bien foutu et pour une fois, la version CPC comporte un septième niveau alors que l'Atari n'en a que six et ça me fait bien plaisir. C'est pas tous les jours qu'on a du rab.

Le dernier volet d'Iron Lord est un petit wargame accessible dès que l'on a pu acheter au moins une armée. Mais ne vous faites pas d'illusions, il sera préférable d'en aligner une demi-douzaine, que dis-je? une dizaine pour éviter de prendre une patée historique. Une ballade de troubadour (oui c'est une allusion à un soft du même nom!) accompagne presque toute le jeu. J'irais pas jusqu'à dire qu'Ubi Soft a eu raison de prendre son temps. Mais le fait est qu'Iron Lord tient la route caillouteuse et que c'est une réussite. Question stupide: à quand la suite?

BO TGV

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	18

Intruder

De toute notre vie de rédacteur, jamais nous n'avions vu un scénario aussi délirant que celui d'Intruder publié par Ubi Soft. Lisez et jugez, vous serez surpris.



Perdu au fin fond de l'espace, plus rien ne marche. Entre la machine à café qui ne fonctionne plus, l'aspirateur qui a presque entièrement avalé l'infirmière, la brosse à dents hydro-galactique qui délire en poussant des gémissements incompréhensibles, et les toillettes incinératrices qui se révoltent contre l'équipage. Benanfer (le Héros) ne sait plus quoi faire...

Pour sortir de cet enfer, il fallait revenir sur Terre car toutes les communications étaient coupées. C'est alors qu'une voix métallique sortie d'on ne sait où retentit: You are the intruders. Au tintement de cette voix, Benanfer prit son courage à deux mains et décida de tenter une sortie, une sortie pour sauver le monde. Pffff! What a mission!!

ST
82%

Intruder est un shoot'em up à scrolling horizontal sur deux niveaux très soignés. Le graphisme est net et sans bavure. La variété et l'originalité des ennemis sont stupéfiantes, ce n'est pas tous les jours où l'on doit tirer sur des brosses à dents ou des enclumes! L'animation et les bruitages sont excellents. En bref, Intruder est un bon jeu de tir qui brille par son originalité.

Destroy

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	16

Twin World

ST
82%

Le jeu est en deux dimensions, les sprites sont petits mais très bien animés et les décors sont joliment dessinés. Tout en ressemblant à Super Wonder Boy, ce dont on ne se plaint pas, Twin World est agréable à jouer et simple, mais il vous faudra user de pas mal d'astuces pour en venir à bout. En conclusion, Twin World est un des meilleurs jeux de tableaux (si ce n'est le meilleur !) actuellement disponible sur Atari ST et Amiga.

Laurent

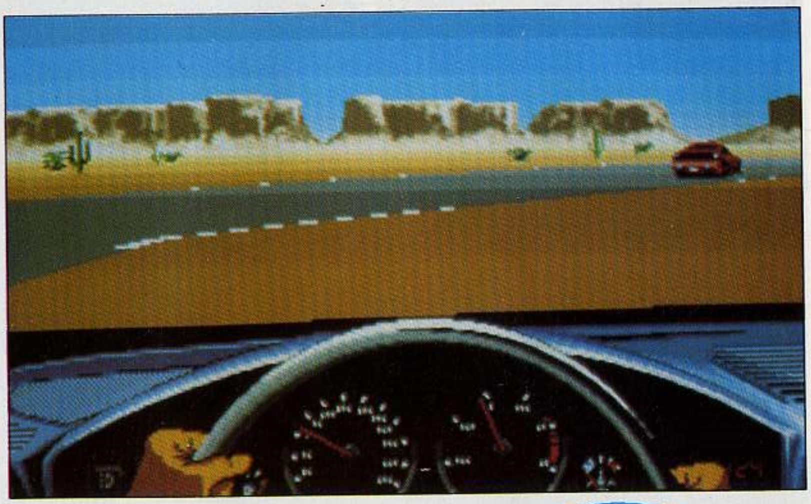
GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	16



Vous incarnez un petit elfe expiègle à la recherche de fragments d'un médaillon. Pour le reconstituer, vous devez traverser cinq niveaux et affronter d'ignobles gargouilles, hydres maléfiques et autres horreurs. Sur le chemin, vous trouverez des potions, des clés, des trésors et de nombreuses petites étoiles de couleur représentant trois sortilèges qui vous permettront de faire disparaître les monstres que vous croiserez. N'oubliez pas de prendre toutes les clés car ce sont elles qui vous ouvriront les passages souterrains lorsque l'accès par la voie extérieure sera impossible. Surtout, pensez à creuser le sol dans les cavernes, vous risquez d'y trouver des diamants.

tests

Les pneus crissent, la sirène hurle et les bandits s'échappent. Microids aime les cadences infernales.



Highway Patrol 2



Vous êtes dans la peau d'un flic qui dort à abattre de l'enfer, et vous devez rattraper des gangsters plus ou moins dangereux. Non seulement c'est en bagnole, mais en plus ça se passe dans le désert. Vous choisissez d'abord la tête de lard que vous voulez poursuivre, et vous vous retrouvez sur une route bordée de sable, du sable encore du sable, avec quelques cactus par-ci par-là. Maintenant vous vous débrouillez pour retrouver la voiture du bandit, et selon son chauffeur, vous devez lui faire une queue de poisson ou lui tirer dans les pneus. En cas de panne d'essence ou de crevaison, c'est pas grave, il vous suffit de vous rendre à une station essence, il y en a environ une vingtaine. En espérant qu'elle n'ait été pillée juste avant.

ST
82%

Vous voyez tout le décor de l'intérieur de votre caisse. Votre but étant de retrouver le gangster, vous vous baladez le long de la route grise, en poussant votre joystick. Vous vous rendez vite compte que la manipulation n'est pas aisée, que l'on sort très facilement de la route. Mais ce n'est rien, tant que vous ne rentrez pas dans un cactus, vous ne risquez rien. Vous voyez aussi vos mains sur le volant tourner à droite et à gauche lorsque vous poussez le joy, elles vont lentement mais braquent largement. La vitesse est grisante vu que l'animation est impeccable, mais au moindre à-coup, le tête-à-queue est pratiquement inévitable. Lorsque vous arrivez à hauteur de la voiture poursuivie, vous devez le plus souvent lui faire une queue de poisson. C'est alors la poursuite infernale, avec chocs violents quand vous lui rentrez dedans, dérapages et pertes de contrôle du véhicule. C'est bien foutu, c'est archi-visuel et c'est très dur. Le métier de flic est parfois bien ingrat. Ah ça oui. Kaaa



GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	15



Their finest hour
The Battle of Britain

LUCASFILM GAMES frappe très fort avec ce jeu de Lawrence Holland qui vous permet de vivre la Bataille d'Angleterre comme si vous étiez dans un avion.



La Bataille d'Angleterre vous connaissez ? La première bataille qui ait été uniquement aérienne. Eh bien LUCASFILM, avec THEIR FINEST HOUR, vous propose de monter à bord et de devenir un des prestigieux pilotes de cette époque. Ce jeu n'est pas seulement un simulateur de vol, c'est également un wargame car toute la bataille peut être vécue, du point de vue des pilotes évidemment. Le réalisme et le souci du détail sont impressionnants, il suffit déjà de passer en revue le luxueux manuel qui comporte une présentation historique complète et tous les détails techniques des avions de l'époque, des Messerschmitt aux Junkers ou autres Dornier, des Hawker Hurricane aux Spitfire. Et ce ne sont pas du tout des renseignements gratuits car il est possible de piloter tous ces avions, chacun ayant ses commandes, son tableau de bord particulier, des réactions particulières. Sur les bombardiers il est possible d'accéder aux postes de tir. Au début évidemment, la richesse du jeu vous laissera un peu perdu, mais pas de panique, tout est prévu. Avant d'entrer dans le grand bain, avant de passer aux choses sérieuses et d'affronter les as ennemis, utilisez donc le mode entraînement pour vous familiariser avec votre avion. Décollez, et prenez pour cible les avions qui cerclent autour de la piste avec pour seul objectif de se faire descendre. Après quelques heures, ayant maîtrisé le manche à balai et les mitrailleuses, lancez vous dans une première mission. Ah ! C'est plus dur là déjà, mais si vous revenez en ayant rempli votre mission vous pourrez l'afficher à votre tableau, et au bout de quelques missions réussies, qui sait, peut-être vous serez distingué pour une médaille, la Victoria Cross. On peut rêver! Mais fi de ces missions isolées, entrons dans la Bataille d'Angleterre et faisons toute la campagne. Vos actions héroïques parviendront peut-être à changer le déroulement de celle-ci. Les possibilités sont très étendues et vous ne gérez pas qu'un seul pilote mais plusieurs, qui pourront se spécialiser. Untel dans les chasseurs Spitfire, un autre dans les bombardiers, etc. Il est aussi possible de créer ses propres missions en définissant les objectifs et les adversaires. Une autre option très agréable est la possibilité d'enregistrer une mission et de la rejouer ensuite à tête reposée pour voir ce qui a été réussi ou raté.

PC
95 %

Avec ce rapide survol de THE FINEST HOUR, on peut dire que ce jeu combine un simulateur de vol de la qualité de FLIGHT SIMULATOR avec un cadre historique superbement exploité. La finition est exceptionnelle, par exemple le jeu s'adapte au plus près aux configurations mémoires et graphiques (CGA, EGA, VGA) pour en tirer le meilleur parti. Il ne me reste plus qu'à reprendre le manche à balai pour vous délivrer un dossier complet avec tous les trucs et astuces pour devenir le grand as de la Bataille d'Angleterre.

Duy Minh

GRAPHISME	19
SON	12
ANIMATION	16

"Venez tenter votre chance, mesdames et messieurs, dans le stand de Loriciel, tout le monde peut gagner!"

Crazy Shot

Comme à son habitude, Loriciel nous offre un jeu "sympa". Juste avant l'attendu "PinBall Magic", un jeu de flipper "sympa" qui risque de casser des briques (vu les deux tableaux avec casse-briques inclus), voici Crazyshot. Rendez-vous à la fête foraine, disons la foire du Trône, et plus précisément devant le stand de tir. Là, cinq jeux vous sont proposés: les ballons gigotant dans une petit cage en bois; le tir sur des canards tout plats qui avancent et qui basculent (comme veux-tu...) quand on leur tire dans les plumes (...que je l'enclume) pour se redresser quelques secondes plus tard et avec un autre petit canard, vivant celui-là, qui parcourt le ciel à grands coups d'ailes; le tir sur des pipes en plâtre, dont certaines sont pourvues de symboles pouvant inverser le sens du défilement, l'accélérer, faire sauter trois pipes en même temps, faire un bruit de casserole etc; le "spécial police", où vous devez vous entraîner sur des cibles immobiles qui, selon les symboles apparaîssant au-dessus, peuvent vous faire gagner beaucoup ou vous faire tout perdre; et enfin le tir d'animaux dans la jungle, avec certaines races protégées qu'il ne faut surtout pas tirer, des fruits rapportant des bonus et un tarzan gardien des animaux. A chaque fin de jeu, selon votre score, vous pourrez gagner des porte-clés Loriciel, des nounours, des robots, une chaîne HiFi etc. Hé oh, attention hé, pour de la fausse hein! Ca serait trop fastoche l'autre hé!

Kaaa

ST
70%

Crazy Shot est un jeu principalement destiné pour le light phaser. Même si celui-ci n'est pas obligatoire, il est nettement plus agréable de jouer avec, la souris rendant le jeu réellement trop facile. Même un enfant de 6 ans s'en sortirait avec les bonneurs. Le graphisme est soigné, sans être d'une beauté inoubliable. L'animation des différents objets que l'on doit détruire est bonne (surtout dans la partie ou l'on doit tirer sur des pipes enterre). Tous les sons et les musiques sont digitalisés ce qui apporte un confort supplémentaire au jeu. Crazy Shot est d'une réalisation très correcte.

Destroy

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	14



PC

Vette

EDITEUR MIRRORSOFT

Testé sur PC par Jeff

Bien, très bien ! Et c'est en couleur !. Et en 3 D. C'est de la simulation de course, 4 bagnoles au choix. Si vous aimez la technique, compression. Y a plein de boutons à actionner, donc faut pas se mélanger les pinceaux. Mais une fois ce stade passé, on peut vraiment rigoler. D'abord il vous faut choisir un circuit dans San Francisco, vous disposez du plan de la ville, très clair, dont une copie papier se trouve dans la boîte. Devant vous le tableau de bord très complet et bien dessiné, les vues extérieures sont simples mais lisibles.

On peut voir devant, derrière et sur les côtés. Vous pouvez même avoir le rétro. Autre truc sympa, vous pouvez suivre votre voiture de l'extérieur, sous différents angles, comme avec une Louma (caméra montée sur un bras).Ou bien vous pouvez suivre ça de plus haut encore. Bonne simu.!

GRAPHISME:18 • ANIMATION:18

VERDICT:80%



PC

Neuromancer

EDITEUR ELECTRONIC ARTS

Testé sur PC par Jeff

Le scénario est torturé, tout comme le graphisme. Il y a plein de tableaux différents dans des couleurs fades, ça fout le malaise, à la limite. Bref, après quelques bières, j'ai mis en route . C'est pas tous les jours drôle au Japon en 2017 ! Le héros se déplace sur des oeufs, si je marche comme ça, je tombe ! Le scrolling est saccadé, et des messages défilent dans une fenêtre bas droite. Je comprends rien à l'univers cybernétique ! De plus, y a pas un choix fantastique dans les réponses, en tous cas, y a jamais celle que je voudrais faire ! Fournie avec le jeu et le manuel, une roue qui permet de vérifier des codes. Une chose sûre, ça fait fonctionner les circonvolutions les plus profondes du cerveau. Je dois pas avoir le bon!

GRAPHISME:10 • ANIMATION:12

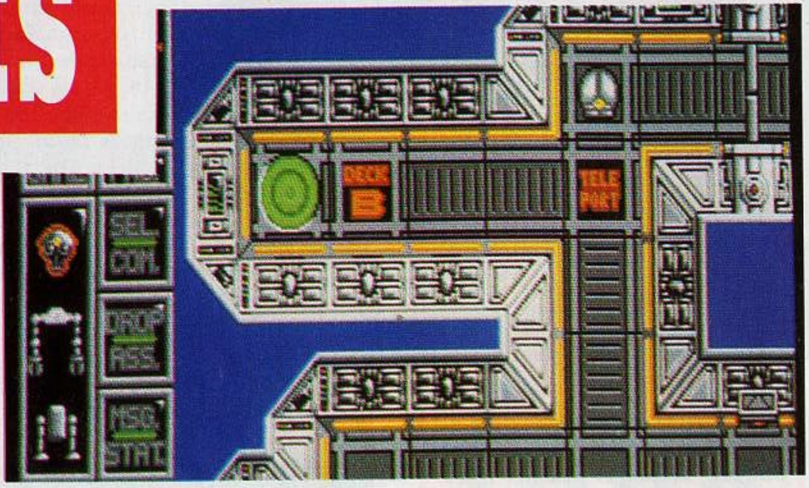
VERDICT:60%



tests

Dans un univers futuriste et électronique, Rainbird fait la chasse aux souris, mais des souris extra-terrestres.

First Contact



Sur la plate-forme 9W/4, qui sert de relais de communication intergalactique, un vaisseau s'est posé et y a introduit des virus. Vous êtes au bureau central, un ordinateur devant vous, et vous allez devoir réparer tous les dégâts que causent les virus, en dirigeant et programmant trois unités de droïdes. Tuez les vermines, trouvez des pièces de rechange et réparez les ordinateurs à distance. Il en va de l'équilibre intergalactique. C'est pas rien.

ST
84%

Sur l'écran principal, vous voyez la partie du droïde que vous contrôlez, vue de haut, avec les couloirs et les ordinateurs dessinés dans un réalisme époustouflant. Chaque partie du droïde (qui se divise en trois parties indépendantes) a une certaine dose d'energie, décroissante à chaque tir, et rechargeable dans les lieux prévus à cet effet. S'il subit trop de dégâts, un coin de la plate-forme lui servira de garage. C'est superbe, avec une ambiance foide et glacée surtout due aux effets sonores brillamment réussis. On trouvera un intérêt évident dans ce soft, mélange de stratégie, d'action et d'un iota d'aventure. ***Kaaa***

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	16

Shufflepuck Cafe

Cochon grossier, lézard alcoolique et fantôme moqueur que vous pouvez affronter à ce jeu vieux comme le monde mais qu'ils aiment tant: le jeu de palette, version Broderbound.



Des cafés malfamés vous en avez vu beaucoup. Mais des bouis-bouis crasseux comme le Shufflepuck, c'est plus rare. Fréquenté par les pires ordures de toutes les galaxies environnantes, le Shufflepuck Café n'a qu'un attrait: son jeu de palette. Vous allez pouvoir affronter chacun des monstres présents autour de la table du jeu, et mesurer vos réflexes en renvoyant la palette le plus fort possible et trouver les points faibles de vos adversaires.

Vous avez le choix: choisir une des neuf raclures présente dans le café et essayer de lui mettre une raclée, ou organiser un tournoi où vous les affronterez, un à un, du plus faible au plus fort.

CPC
90%

Neuf joueurs sont à votre disposition, du petit à lunettes (le plus facile) qui tremble nerveusement avant de taper dans la palette, à la Magicienne, tricheuse invétérée, qui envoie la palette voler dans votre camp sans sa raquette: avec sa force psychique.

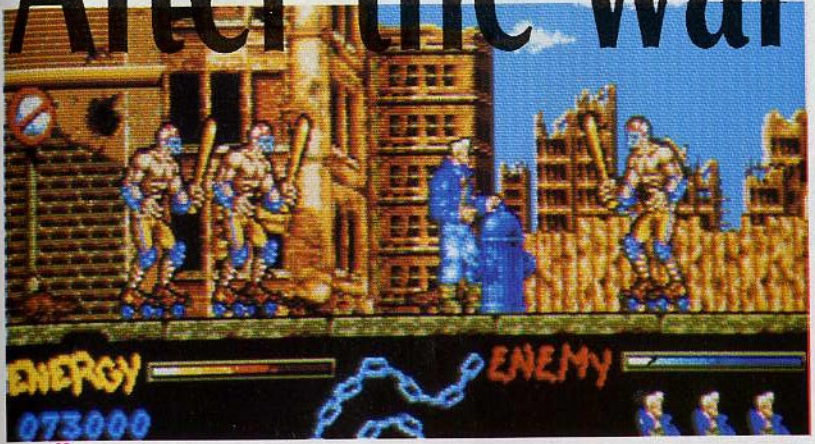
Excellents graphismes, vos adversaires monstreux ont vraiment des sales gueules, que l'on claquerait volontiers quand ils vous tirent la langue et lâchent un petit rire sarcastique quand vous perdez. La manipulation de votre raquette, au joystick, n'est cependant pas évidente; pas assez rapide par rapport à la vitesse du palet, de droite à gauche impeccable, mais lorsque vous voulez frapper dans le palet, c'est un peu trop mou.

Toutefois, ce jeu est une réussite dont le sujet, simple, n'est pas source inépuisable d'idées. Les personnages sont caricaturés à l'extrême, ils sont énervants, et ils ont tous leurs points faibles que vous découvrirez en les affrontant. ***Kaaa***

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	18

Deux minutes trente de bonheur. Eh non, ce n'est pas le bon vieux tube de Sylvie Vartan mais le temps qui vous est alloué par DINAMIC pour venir à bout d'une tripotée de gros bras.

After the war



After the War ressemble beaucoup à Double Détente, on avance à coups de poing dans la figure. Parfois, des sournois lâchent des bombes qui ont à peine le temps de faire tic-tac qu'aussitôt elles explosent. Au second niveau, le guerrier de service affrontera des Aliens qui planent dans un couloir de vaisseau spatial. Les deux parties du jeu ont en commun leur apparente facilité. Mais dès que l'on arrive au bout du scrolling, on a affaire à un géant de la baston, une vraie bête ou encore à un canon laser retors. Classique certes mais duraille à passer.

CPC 75 %

Dans la première partie, le sprite-combattant est énorme et plutôt bien animé. En revanche, les mouvements sont limités: avancer-reculer, balancer un coup de poing à genoux ou sauter en l'air avec french-savate à la clé. Bô graphismes en quatre couleurs et bruitages impressionnants. Itou dans le second jeu, sauf que le warrior de l'After-war est plus petit. Normal, il doit laisser la place à des Aliens dodus qui explosent dans une boule de flammes. Bô. Très bô, et là aussi, les bruitages assurent. Comme dans Game Over II, il faut finir le premier niveau avant de trouver le code d'accès idoine.

After the War serait presque un bon soft, pas d'une originalité à se pâmer, mais enfin un bon soft tout de même si la dynamique équipe de Dinamic avait cru bon de varier les attitudes du guerrier. Quand il sera réédité en compil ou en budget, on pourra même en penser du bien. Patience les mecs, patience..

BO TGV

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14

ST 78 %

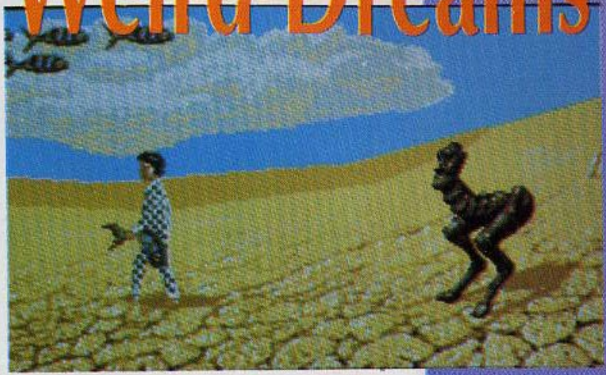
Ce jeu se déroule en deux parties: la première se passe dans la rue, où le héros, bien dessiné style caricature avec gros muscles et jean déchiré, doit descendre tout le monde à coups de poing, de pieds, à l'envers ou à l'endroit, enfin tout le tintoin habituel. Il est bien animé, il doit frapper plusieurs fois ses adversaires avant de les voir clignoter puis disparaître. Les décors aussi sont splendides, ça pue la mort j'aime bien c'tambiance pas vous ah bon.

La deuxième partie se passe plutôt dans des galeries souterraines, métallisées et infestées d'Aliens agressifs. La panoplie du héros va du "jean-rangers" à "commando-grosse-arme-à-répétition"; l'animation est toujours aussi bonne, et l'intérêt est le même: tirer, tuer, exploser. Jusqu'au duel final contre le big monstre. Ne gaspillez pas vos forces.

Kaaa

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	14

Weird Dreams





Un jeu fou, fait par des fous, où même le héros est fou. Nous nous inquiétons pour la santé mentale de Rainbird.

Vous êtes complètement naze, à l'hosto, et vous évoluez dans votre subconscient délirant et bourré de fantasmes. Il faut à tout prix combattre les créatures malfaisantes de votre esprit, et vous libérer du mal. De rêve en rêve, de délire en délire, vous allez côtoyer vos pires cauchemars, combattre vos peurs les plus profondes pour enfin redevenir sain d'esprit. Mais vu l'état de votre mental, y a du boulot.

AMIGA 90 %

Après vous être remis de vos premières émotions, vous rendez compte que les graphismes sont tout simplement extraordinaires. Non pas qu'ils soient d'un réalisme foudroyant, mais on dirait des images venues tout droit du cerveau d'un malade mental, paranoïaque et débordé d'imagination. C'est beau, c'est splendide. Vous dirigez un petit bonhomme en pyjama et mal coiffé, vous-même donc, et vous devez combattre des créatures incroyables, comprendre des mécanismes diaboliques et éviter des horreurs. Avec une animation lente et fluide, comme la vision d'un rêve éveillé, vous ne devez surtout pas vous faire coincer par votre imagination, au risque de voir votre tête gonfler et s'aplatir. Beuark, atroce. C'est un jeu fantastique, ou folie et beauté font bon ménage.

Kaaa

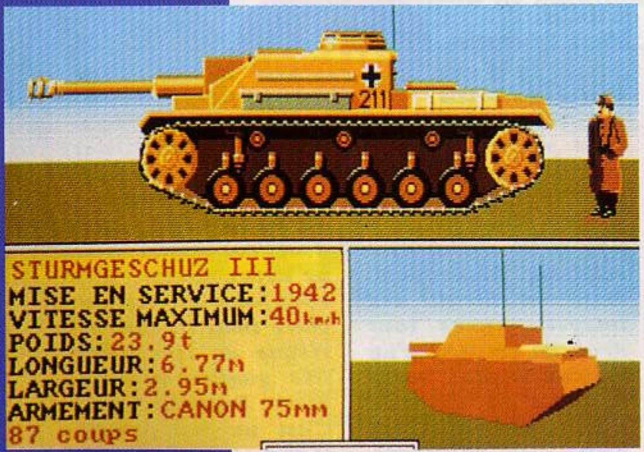
GRAPHISME	18
SON	14
ANIMATION	16



Sherman M4

Le Sherman M4, un tank de la seconde guerre mondiale, très connu et très apprécié pour sa fiabilité, Loriciel l'a animé à vous de le contrôler.

Vous avez trois campagnes à effectuer (ils appellent ça des campagnes mais en fait ce sont tout bêtement des guerres, qu'ils sont modestes ces militaires), sachant que chaque campagne se compose de cinq missions. 1/ La campagne de Normandie, qui est la plus facile du tas. Sur nos belles plages normandes, vous allez combattre pour libérer nos bons villages de France qui sentent bon la bouse de vache et le lait fermenté. 2/ La campagne des Ardennes. Où vous pourrez affronter les troupes d'Hitler



(lui-même), sous le commandemant de Karl Gerd Von Rundstedt (répétez-le dix fois avec un crayon serré entre les dents pour voir). Difficile car se passant la plupart du temps dans les bois. 3/ La campagne du désert, qui comme son nom l'indique, se passe dans le désert donc. La difficulté étant la maléabilité du sol, vous devrez surtout faire attention aux mines; ainsi qu'à vos vivres dont la consommation s'avère nettement plus élevée qu'ailleurs. D'autant plus que les villages ne sont pas franchement près les uns des autres, et que pour le ravitaillement vous avez intérêt à prévoir le plein d'essence. MMMMmmmmhhh, de la bonne guerre en perspective et en 3D, conseillé pour les esprits stratégiques et avides de combats.

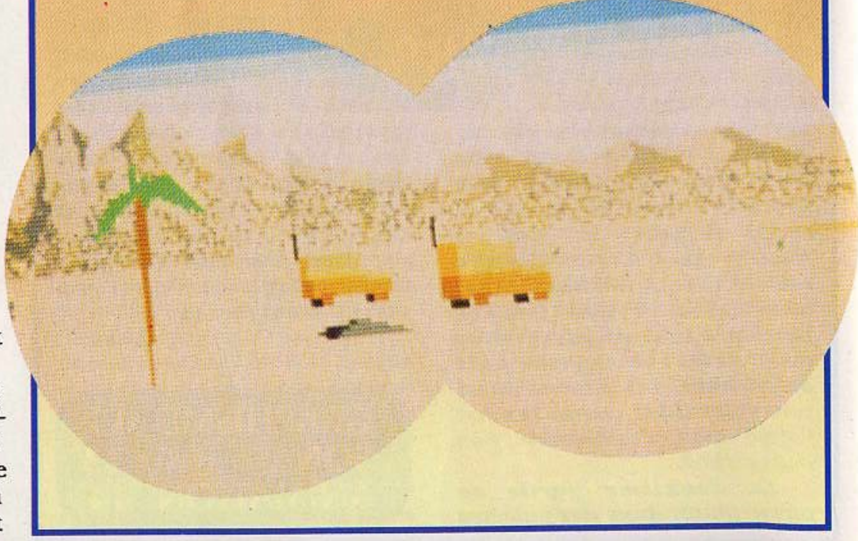
Kaaa

ST **90%**

La réalisation du jeu est assez belle. En effet les graphismes sont assez fins et rendent bien l'impression de perspective 3D qu'ils veulent donner. A l'intérieur du char, vous voyez les mains du pilote qui bougent à chaque fois que vous vous dirigez vers la gauche ou vers la droite. Grâce aux touches de fonctions, vous avez le choix entre plusieurs prises de vue. L'animation 3D est superbe, on a vraiment l'impression de se retrouver en plein milieu d'un territoire ennemi à dévaster rapidement. En bref, Sherman M4 est une réussite comme on aimerait en voir plus souvent.

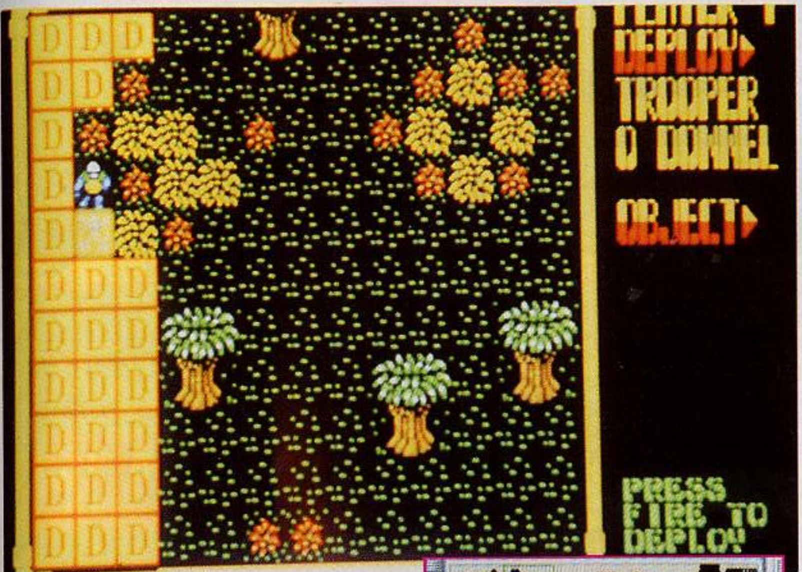
Destroy

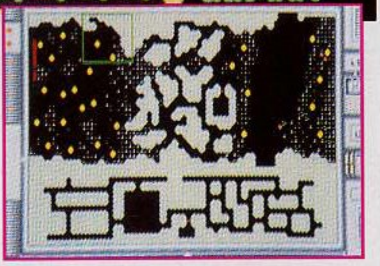
GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	17



Laser Squad

Blade Software teste votre sens stratégique et pour ce faire, vous offre une armée entière. Prenez-en soin, elle n'est pas garantie.





Vous voulez des missions? Vous allez en avoir. Et pas qu'un peu. Tout d'abord vous allez pouvoir assassiner un caïd de la drogue, un gros ponte de la pègre. Ennemis à trouver, passages à découvrir etc. Vous pourrez aussi faire l'assaut d'un base lunaire. Changement de décors, d'ambiance et d'ennemis (car partout, sachez-le, il y a des ennemis). Le cœur sur la main, vous et votre équipe pourrez aussi sauver des personnes enfermées dans des mines. Braves petits. Galeries souterraines et tirs d'armes à prévoir. Pour les musclés on vous propose de vous battre contre des hordes de cybernoïdes, choisissez bien vos armes, elles risquent de servir. Enfin, épuisé, éreinté, fatigué et de mauvaise humeur, vous pourrez faire votre dernière mission dans une vallée paradisiaque, avec trésors et repos à la clé. Franchement, si vous ne trouvez pas votre compte dans Laser Squad, c'est que vous êtes insupportablement difficile. Ou feignant.

Kaaa

ST

80%

Laser Squad n'est pas d'une approche très facile. Avant de commencer le jeu il nous faut répondre à tout un tas de questions du style : combien voulez-vous de capitaines, de sergents, de seconde classe etc..? Le fait que vous ne voyiez pas le déplacement de vos ennemis donne au jeu un certain suspens qui devient vite irrésistible (attendez quand même au moins une demi-heure de jeu!!). Le graphisme des pages d'intro est assez sympa et la musique l'est également. Par contre, lorsque le jeu commence, on est un peu déçu car les dessins sont grossiers et font un peu penser à ceux d'Ultima sur Apple II (c'est vous dire..). Vous déplacez vos hommes grâce au joystick et selon un scrolling multi-directionnel qui laisse à désirer, mais qu'importe. Dans ce style de jeu, c'est l'intérêt qui prime, et tant qu'il est là tout va.

Kaaa

GRAPHISME	10
SON	13
ANIMATION	08

AMIGA

Astérix ET LE COUP DE MENHIR

Editeur Coktel Vision
Déjà testé sur ST dans Joystick N°45

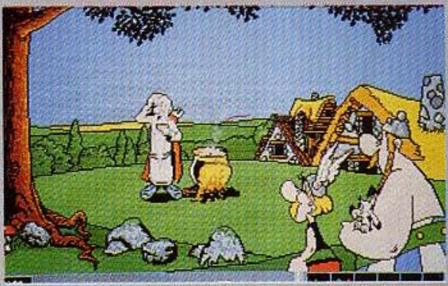
Revoilà nos charmants héros gaulois, toujours prêts à affronter les pires dangers pour résister à l'ennemi. Mais, crotte de crotte, Panoramix notre druide s'est pris un menhir sur la tronche, malencontreusement lancé par Obélix, quel gros bêta celui-là.

Astérix, que vous pouvez dorénavant diriger sur Amiga, va devoir trouver les ingrédients indispensables à la fabrication de la potion qui guérira notre bon barbu devenu nazbroc: des fraises des bois (dans les bois) et du pétrole (chez les Romains). Et qu'il a intérêt à se magner parce que pendant ce temps-là Panoramix est dans l'incapacité de confectionner la fameuse potion magique qui rendait nos Gaulois irréductibles.

Mélange d'aventure et d'arcade (Astérix doit aussi bien se démerder pour trouver l'entrée du camp romain qu'assommer des sangliers se promenant dans les bois) ce jeu est une véritable réussite où l'univers créé par Goscinny et Uderzo est parfaitement restitué.

Testé par KAAA

GRAPHISME 18 • ANIMATION 17 • SON 14
VERDICT 92%



ST

Toobin

Editeur Domark
Déjà testé sur Amiga dans Joystick N°47

Malgré le froid glacial qui règne dehors, vous allez pouvoir chevaucher votre bouée et vous promener sur le fleuve, les doigts de pieds en éventail, les lunettes de soleil sur le pif. Vous avez intérêt à éviter les pêcheurs, les rochers, les crocodiles, les libellules, les troncs d'arbres si vous ne voulez pas couler; mais aussi passer sous les fanions pour gagner des points, et choper les canettes de coca qui vous serviront de munitions. La version ST ne change pas de l'Amiga: toujours aussi sympathique ce parcours du guerrier en vacances.

Testé par KAAA

GRAPHISME 14 • ANIMATION 15 • SONS 15
VERDICT 72%



tests

Ghouls 'n' Ghosts

Voilà la suite de Ghosts 'n' Goblins, titre au combien célèbre, qui a fait fureur voici trois ou quatre ans dans les bornes d'arcades. La conversion de ce hit a été réalisée par Capcom. Dieu ait leurs âmes...



Votre héros, le vaillant petit Arthur, doit cette fois-ci arracher des griffes des forces du mal la princesse Hus. Pour entraver votre tâche, des morts vivants, des aigles et des monstres de toutes sortes se dresseront devant vous. A vous la gloire et l'amour, si toutefois vous remplissez votre mission.

AMIGA **85 %**

Ce soft est bourré de qualités techniques. La bande sonore est excellente (sur Amiga on a l'habitude!), et les bruitages, pendant le jeu, rendent bien l'impression de cynisme que les décors traduisent. Le scrolling est excellent, mais l'animation pêche un peu par le manque de précision au niveau des impacts de vos armes. En définitive, Ghouls 'n' Ghosts est un jeu bien réalisé, qui ravira les amateurs du genre.

Destroy

GRAPHISME	16
SON	18
ANIMATION	16

Switchblade

Heureusement que Gremlin est là pour nous protéger de l'affreuse bête qui veut nous détruire.



Depuis des millénaires IL était endormi, laissant le monde prospère et en paix, mais aujourd'hui IL vient de se réveiller, et la nuit est tombée sur le monde. SES suppôts repoussants se répandent partout, et il n'y que toi, dernier des Chevaliers de l'Epée, qui puisse LE vaincre. Mais, comme tu peux t'en douter, cela ne sera pas facile. Il te faudra arriver jusqu'à LUI et reconstituer en route l'épée Qui A Eté Brisée, la seule qui te permettra de le vaincre. IL réside au plus profond de la terre.



AMIGA **80 %**

SWITCHBLADE est un jeu qui mêle merveilleusement combat et exploration. Contrairement à ce que le titre pourrait faire penser les combats sont le plus souvent à mains nues et les mouvements et coups du chevalier sont faciles à maîtriser avec un peu d'habitude: trois possibilités, coup de poing, coup de pieds haut, coup de pieds bas (le plus puissant). Au cours du jeu, on rencontre des bonus qui permettent d'avoir des coups plus puissants ou permettent d'utiliser temporairement des armes, pistolet, lance-flamme. En explorant, faites bien attention aux pierres des murs, certaines sont factices et donnent accès à des salles insoupçonnées. Aidez-vous aussi des caisses qui traînent partout pour vous faire des tremplins, et sachez que prendre de l'élan pour sauter n'est pas inutile. Les décors sont superbes et fouillés et la bande son se défend très bien. Un jeu à recommander chaudement, bonne chance et faites LUI une grosse tête.

Duy Minh

GRAPHISME	16
SON	10
ANIMATION	15

X-Out

La terre est une fois de plus menacée par l'invasion des Aliens. C'est Rainbow Arts qui nous demande de les combattre.

Sales bêtes. Invasion qui, dans le cas présent, est déjà largement entamée, puisque les extra-terrestres ont déjà construit leurs bases sous l'eau, ils ont déjà attaqué la terre et ils ont déjà tout cassé. Vous me direz: "oui mais alors à quoi on va jouer si, ils ont déjà gagné?" Ben tiens, justement, vous qui posez des questions idiotes, venez voir un peu ce qu'on vous donne du boulot. Les super-puissances terrestres se sont réunies pour mettre leurs efforts et leur fric en commun, afin de vous donner la possiblité de construire vous-même votre sous-marin qui ira attaquer l'ennemi chez lui. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre sous-marin, l'armée et l'équipement selon votre goût et votre bourse, et à descendre dans les profondeurs de l'abysse en quête d'une mission à remplir, LA mission: sauver la planète. C'est pas une mince affaire.

Kaaa



AMIGA
85 %

Voilà un jeu qu'il est mignon. Après une page et une animation de présentation (un peu repompées sur les intros de Psygnosis, mais avec moins de classe, on s'en doutait), le jeu peut enfin commencer. Sur l'écran un menu qui vous permet de choisir le type de vaisseaux cosmiques que vous désirez et les armes que vous désirez. Cette opération doit s'effectuer à chaque nouvelle partie ce qui est un peu ennuyant surtout lorsque l'on sait que ce shoot'em up est particulièrement difficile, et que l'on a qu'une seule vie. Ce jeu se déroule suivant un scrolling multi-directionnel d'une bonne facture (un peu à la façon de R*type sur PC-Engine). Comme d'habitude, vous devez tirer sur tout ce qui bouge et çà bouge pas mal. Les graphismes et les sons sont parfaitement adaptés ce qui rend le jeu agréable et atténue un peu la frustation que l'on peut avoir devant sa difficulté. En définitive X-Out est un bon jeu de tir qui apporte une certaine originalité à ce type de produit.

Destroy

GRAPHISME 16
SON 16
ANIMATION 16

ST

Super league soccer

EDITEUR IMPRESSIONS

Testé par MISOJU

Superleague Soccer n'est pas un jeu d'arcade, c'est en réalité une superbe simulation qui inclut tous les paramètres susceptibles de faire de vous un véritable dirigeant de club. Toutes les opérations se déroulent à la souris. Pointez simplement sur le menu qui vous intéresse, cliquez et agissez. Commencez par choisir une équipe de première division (mieux elle sera classée, plus facile sera le jeu), vendez et achetez des joueurs afin d'améliorer le potentiel du groupe, fixez le prix des places au stade - par exemple, un prix trop bas vous ferait perdre de l'argent et un prix trop élevé ferait fuir les spectateurs! Franchement, vous allez comprendre l'angoisse des dirigeants de club! Mais comme eux, jouez avec l'argent des subventions, vous n'aurez aucun compte à rendre, empruntez aux banques, négociez les contrats, etc. Le vrai pouvoir est là: devenir quelqu'un grâce à l'argent des autres.

VERDICT: 70 %



PC

Wasteland

EDITEUR ELECTRONIC ARTS

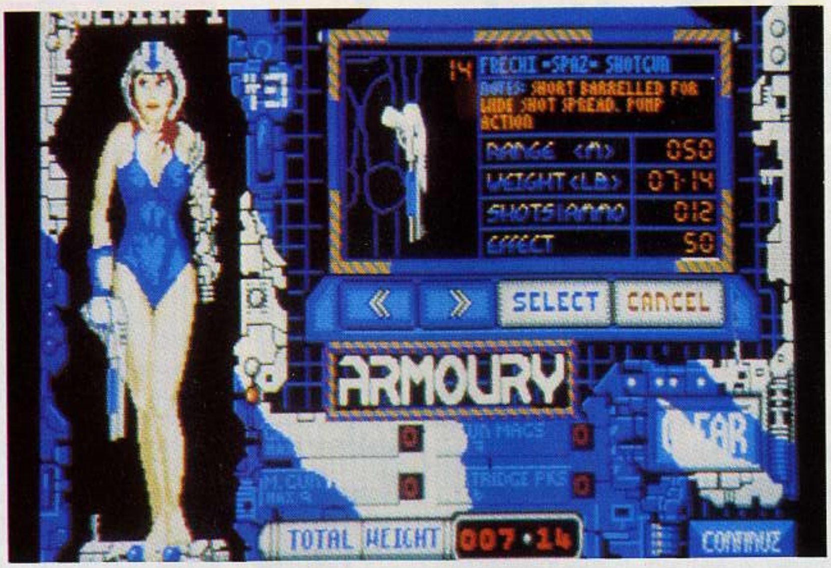
Testé par DUY MINH
Disponible sur PC/C64

Version moderne des preux chevaliers, Electronic Arts vous propose de jouer aux Rangers du Désert. Novices bien sûr, mais pleins de courage et de bonne volonté pour pacifier le pays et aider ses habitants. Après la guerre atomique qui a eu lieu, il y a fort à faire, et ce ne sont pas les monstres mutants ou les gangs du désert qui rendent les choses faciles. On ne se déplace pas avec une vision 3D, mais avec une vision carte type ULTIMA, bien plus pratique. Tout le jeu se pratique à la souris et très agréablement. Ce qui frappe dans WASTELAND c'est la minutie dans le détail. Des indices et autres informations sont donnés sur chaque case, les graffitis du mur, l'ambiance de la pièce. Bref un très bon jeu de rôle post-cataclysmique, très riche et agréable à jouer, avec des graphismes qui se défendent très bien sur PC.

GRAPHISME 16 • ANIMATION 13 • (SON NEANT)

VERDICT: 85 %





Artronic jette les idées reçues, et donne les armes à une femme. Une petite "Rambette" est née, et elle va faire des dégâts, les gars!

Honneur au sexe faible, pour une fois ça fait pas de mal. Vous allez incarner un soldat, MAIS un soldat GONZESSE! (ach'te bien foutue la meuf cong). Tout d'abord, telle une poupée Barbie grandeur nature, vous allez l'habiller, lui choisir un joli petit lance-grenade, ou un mignon petit bazooka; et comme garde robe on va lui prendre de l'acier trempé hein? C'est t'y pas meugnon ça madame. L'histoire: sur une île, des terroristes tiennent toute l'économie dans une poigne de fer; ils ont kidnappé plusieurs personnes, qu'ils menacent d'exécuter à la moindre tentative de la part du gouvernement. Vous, habillée et entraînée pour ce genre de mission suicide, allez devoir vous servir de vos armes hyper-sophistiquées contre eux, libérer les otages et si possible, ramener des terroristes vivants pour leur faire cracher le morceau. Attention, dernier détail : vous avez une heure pour faire votre travail sinon le réacteur nucléaire que les terroristes ont mis en oeuvre et en route, explosera.

Soldier 2000



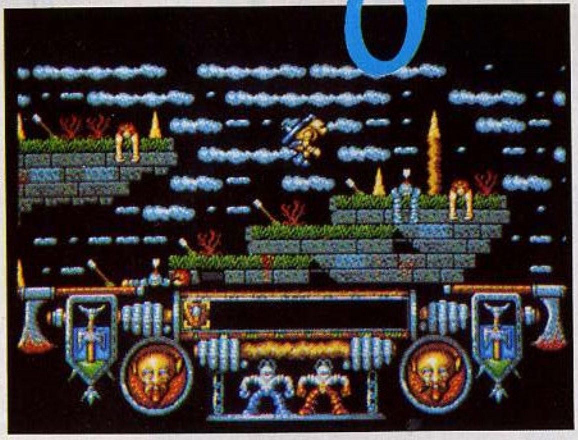
CPC 85 %

Vous devez d'abord habiller votre meuf, grâce à un tableau où d'un côté elle est debout, à moitié à poil, et de l'autre apparaissent successivement les armes, gadgets et protections que vous pouvez ou non sélectionner. C'est pas gratuit, évidemment, et vous avez un crédit à ne pas dépasser. Une fois prête, votre héroïne se retrouvera dans les couloirs d'une bâtisse, et vous la dirigerez soit avec votre joystick et les commandes habituelles, soit avec la souris en plaçant le curseur à l'extrémité gauche ou droite du couloir pour la faire avancer. Si vous jouez avec la souris, pas de problème vous avancez et tirez avec et vous sélectionnez l'action désirée dans le menu en bas de l'écran, mais si vous choisissez le joystick, il vous faudra quand même employer la souris pour le menu. Une manipulation pas évidente, c'est pourquoi je vous conseille de n'utiliser que la souris. Les graphismes de ce jeu sont réalistes et bien dessinés, les grands sprites qui se battent à coups d'armes à feu tatatatatata sont plus vrais que nature, les terroristes meurent avec des grands "aaaarg...", du sang gicle de leurs bides et ils s'écroulent par terre, petits tas de chiffons mous. Très bonne animation. Les personnages courent rapidement, c'est fluide et bien réalisé. Le long du couloir se trouvent des portes métalliques: en cliquant sur l'icône symbolisant "l'entrée" vous changez de tactique. Vous voyez la scène avec les yeux de l'héroïne, et vous devez tirer sur les terroristes en faisant attention de ne pas toucher les otages ligotés sur les chaises. Un bon jeu, complet et intéressant. **Kaaa**

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	14

Onslaught

Newton veut faire la paix entre les clans, mais le seul moyen d'y arriver, c'est de faire la guerre. Triste dilemne.



Un petit chevalier Arthur dans son armure, qui, à l'aide son épée et de son courage, va devoir affronter toutes les tribus du coin afin de ramener la paix et la tranquillité. Il a du boulot le bougre. D'autant que les combats sont franchement inégaux: il se bat contre des chars d'assauts, contre des Arabes en tapis volant, contre de la magie etc. Mais bon, en taillant, frappant, tranchant, découpant, assommant, tuant et blessant à coups d'épée acharnés, il arrivera peut-être à quelque chose.



ST

86 %

Des décors ultra chargés, mais pas étouffants. Perpétuellement sur les champs de bataille, votre chevalier donnera des coups et fera gicler le sang. Une très bonne animation pour le héros, qui frappe de sa lame à tour de bras, faisant jaillir une gerbe de sang à chaque adversaire touché. Ça baigne dans l'hémoglobine, ça bouge de partout, ça explose et ça lance des charmes magiques, ça n'arrête pas quoi. Se jouant en 2D, les tableaux sont constitués de paliers où il faudra se battre comme des bêtes. Rien n'est immortel, et le petit chevalier pourra tout descendre rien qu'avec son épée, et si par malheur il succombe à ses blessures, alors il explosera et son armure rebondira partout aux alentours. Toutefois il a trois vies à son actif, ce qui lui donne le temps de remettre de l'ordre partout où il le désire. Tuez, récupérez les blasons des tribus; collectionnez-les et peut-être pourrez-vous rétablir la paix dans ces contrées tourmentées par des guerres interminables et meurtrières

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17

AMIGA

Skrull

EDITEUR:16/32 DIFFUSION

Testé par CRYZTOV

Voilà, Skrull, le bâtard de la femme-soleil et de l'homme-ombre, est tout seul dans un monde de ténèbres et est le seul à pouvoir libérer la lumière pour égayer la vie et tout ça. Mais, évidemment, y a plein de méchantes choses comme par exemple des chauves-souris, des têtes de mort etc. qui vont essayer de le contrecarrer. Il a du pain sur la planche quoi!

En effet, l'ensemble des graphismes tout en étant beau n'arrive pas à retranscrire réellement l'atmophère prenante que l'on est en droit d'attendre. Les couleurs utilisées pour les graphismes sont très ternes. La grosse surprise du logiciel vient de la grosseur de certains 'sprites' qui peuvent atteindre parfois un quart de l'écran de jeu. Superbe. Skrull est un jeu doté d'une bonne réalisation mais qui peut s'avérer dépassé si on le compare avec les dernières productions sur Amiga. A voir...avant d'acheter!

GRAPHISME 13 • ANIMATION 10 • SON 10

VERDICT:70%



AMIGA

Freddy Hardest In South Manhattan

EDITEUR IRON BYTES

Testé par DUY MINH

Ce que les quais de Manhattan sont mal famés ces temps-ci, il faut être un vrai pro du combat à mains nues pour oser s'y promener. D'ailleurs regardez ce cher Freddy, il se défend bien, mais avec tout ce qui lui tombe sur la gueule, des petits gangsters hargneux par centaines, des dockers baraqués par dizaines, même des grands pros tout droit importés de l'Asie profonde et fraîchement diplômés des plus grandes écoles d'arts martiaux, comment voulez-vous qu'il s'en tire. FREDDY HARDEST est un jeu de combat typique où ce pauvre Freddy doit avancer jusqu'au but en dégageant tout ce qui se trouve sur son chemin. Pour cela il n'a que ses pieds et ses poings. Les décors sont de très bonne facture, l'animation de Freddy est un peu décevante, les possibilités de coups de combat ne sont pas très étendues.

GRAPHISME 17•ANIMATION 12 • SON 10

VERDICT : 55%



tests

Battle squadron

Electronic Zoo reprend un thème classique pour en faire un jeu nouveau, et c'est original.



Vaisseaux spatiaux vus de haut, décor futuriste et attaquants volants, énergie et vies à récupérer, il y a toutes les recettes d'un bon d'arcade dérivé de Space Invader. L'histoire est toute simple: rester en vie, gagner des points et des options, et survoler des décors de plus en plus beaux. Pas de raison de cracher dans la soupe, c'est une très bonne réalisation avec tout ce qu'il y a où il faut, et même quelques petits plus pour pimenter la sauce.

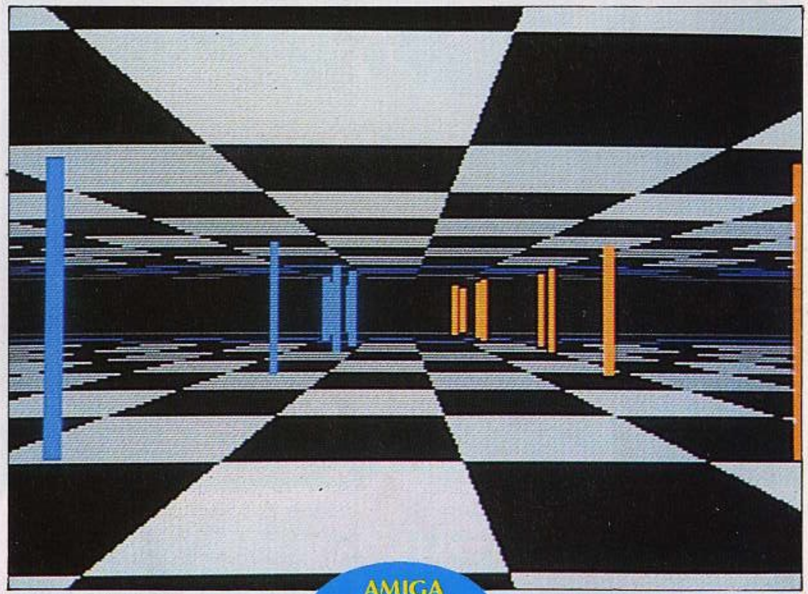
AMIGA
85%

Battle Squadron est beau, c'est ce qui vient tout suite à l'esprit quand on le voit. Il est beau et en plus il est super bien animé, avec un scrolling fluide pour le sol, et un parfait déplacement pour les vaisseaux. Deux choses importantes sont à noter dans ce soft: le fait que l'on peut jouer à deux simultanément, chose trop rare pourtant tellement agréable; et un camouflage spécial pour certains vaisseaux, puisqu'ils se confondent avec le décor, n'étant que simplement flous. Pour ceux qui ont vu Prédator, ils ont le même camouflage que l'extra-terrestre, à peine visible. Impressionnant. On peut jouer au joystick ou à la souris. Tout bon pour ce soft dont le thème semblait épuisé, mais qui peut offrir encore quelques surprise, la preuve.
Kaaa

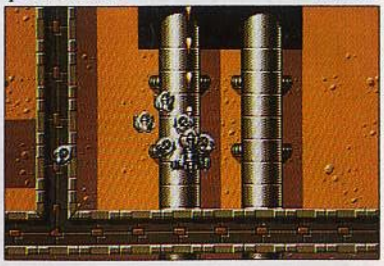
GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATON	17

Vaux

Pour des petits nouveaux, c'est comme un coup d'ouragan qui nous arrive de la banlieue de la planète bleue. Amoureux du stock exchange, c'est pour vous!



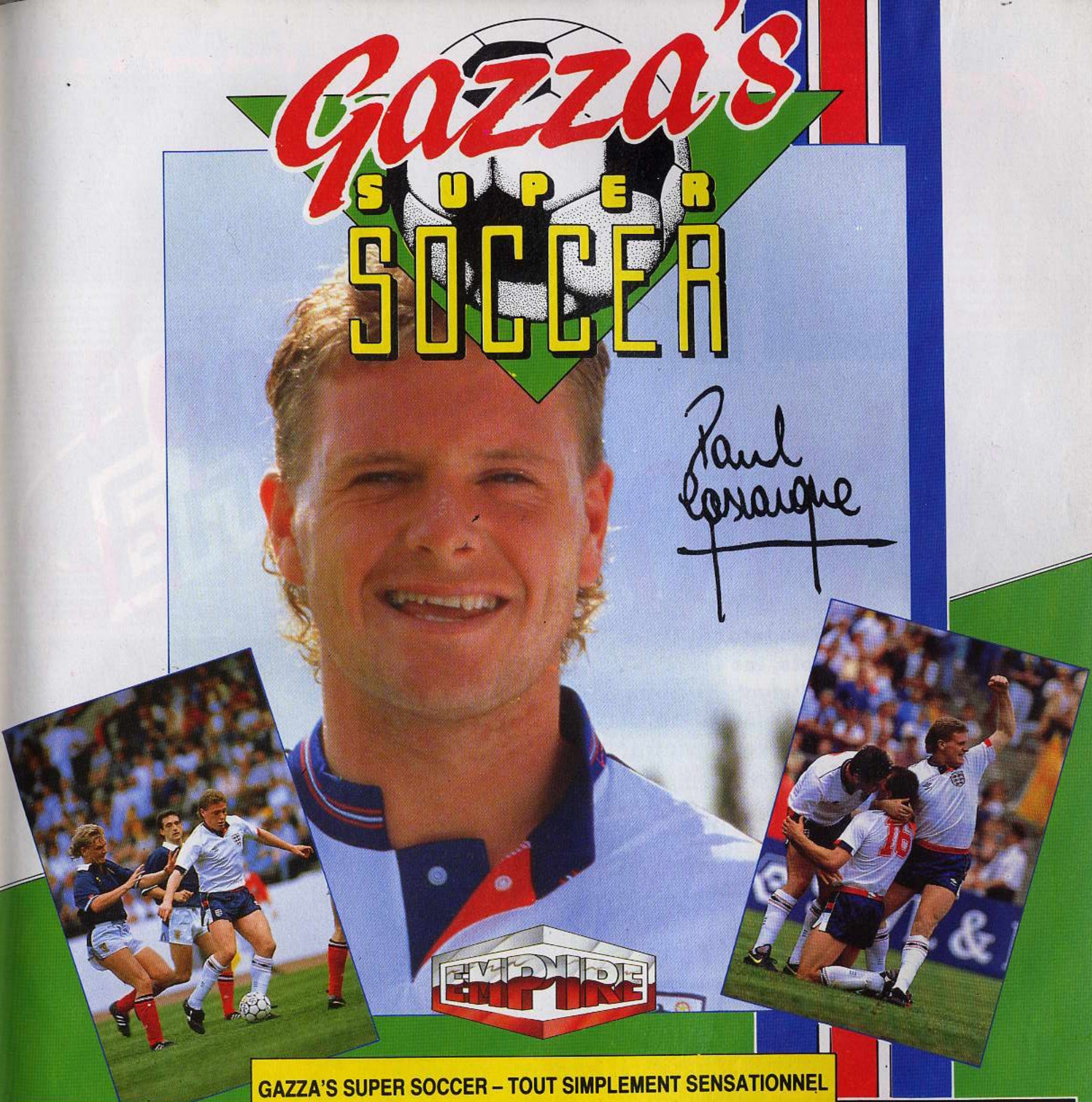
Pirate de l'espace, votre business c'est le deal de marchandises. De station en station et de planète en planète, vous allez pouvoir acheter, revendre, attendre que la cote des produits monte ou descende, enfin marchander comme un malade pour vous faire du pognon. Plus vous aurez de fric, plus vous serez dangereux, et plus vous serez dangereux, plus vous serez pourchassé!
Kaaa



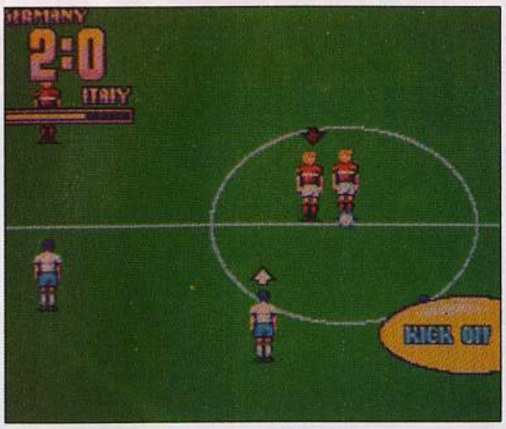
AMIGA
88%

Un jeu divisé en deux parties distinctes: l'arcade au dessus des stations où vous devez tirer sur tous les petits vaisseaux qui vous escagassent, et la stratégie quand vous aurez les tableaux de marchandise en face de vous, et que vous devrez acheter et vendre des produits. La partie arcade est vue de haut, avec le sol (superbe graphisme!) en scrolling multidirectionnel, rapide et parfaitement fluide. L'entrée dans les stations passe par un couloir en 3D où le sol et les plafonds sont formés de carreaux de couleur, où vous devez circuler entre des poteaux de couleur. C'est rapide et impressionnant, et en plus c'est accompagné d'une excellente musique, presqu'en couleurs. Un jeu complet, qui demande de la stratégie, des réflexes et de l'attention. C'est pas pour les cochons. Forcément puisque c'est pour les VAUX.
D2R2

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATON	17


Gazza's
SUPER
SOCCER
Paul Gascoigne
EMPIRE

tests





World Trophy Soccer



Taratata, voici les foots, les foots, les footballeurs! Heureux, en pleine forme, et prêts à vous montrer du vrai spectacle grâce à Melbourne house. O yeah.

Une partie très chaude se prépare sur le terrain, en effet nos deux équipes vont s'affronter ce soir sous les projecteurs et sous l'acclamation de la foule enthousiaste. Eeeeeet oui l'arbitre a donné le coup de sifflet qui annonce le... départ de cette rencontre ce soir et oui ce soir c'est la rencontre et oui le coup de sifflet. Sur le terrain les joueurs sont prêts, le ballon file d'un joueur à l'autre. Nous voyons actuellement le terrain de haut, comme vous pouvez le constater l'animation des joueurs est excellente, et que c'est vous qui dirigez le footballeur surmonté d'une flèche ça tombe bien c'est juste sa taille. Attention vous vous êtes fait piquer le ballon maiiiiiis ce n'est pas grave il suffit de cliquer pour voir apparaître la flèche au-dessus de la tête du joueur se trouvant le plus près du ballon rond. Mais l'action se précise avec une approche du joueur de l'équipe américaine et il dribble et il se rapproche et nous voyons maintenant la scène de derrière le but grâce à nos caméras et à Orangina secouez-moi secouez-moi. Le joueur fonce vers la cage, le goal est prêt à plonger et il... et.. il... et... et... je... k... BUUUUT!! C'est merveilleux. Mesdames et Messieurs bonsoir. A vous les studios!

AMIGA 90%

Nous voyons le terrain de haut, un bon graphisme pour les joueurs qui courent rapidement. L'arbitre, que vous pouvez voir dans sa petite fenêtre en haut à droite de votre écran, annonce toutes les actions, siffle le départ du match et les buts. Une très bonne animation pour les footballeurs qui galopent après le ballon; le joueur que vous dirigez est symbolisé par une flèche au-dessus de sa tête, flèche qui changera de propriétaire selon la proximité du ballon. Mais le plus beau dans ce soft c'est quand l'action se rapproche d'un but: nous voyons la scène de derrière le filet. Impressionnant. A la fin d'un match l'équipe gagnante fait des bonds en l'air, les bras tendus vers le ciel (heureusement qu'ils ne se roulent pas par terre en se faisant des papouilles comme dans les vrais matchs).
Mais ce n'est pas fini, vous rencontrez immédiatement un nouveau pays représenté par une nouvelle équipe, ce qui risque de nous donner encore quelques émotions. C'est un très bon soft, où l'ambiance des matchs de foot est relativement bien restituée. Et c'est pas toujours le cas.

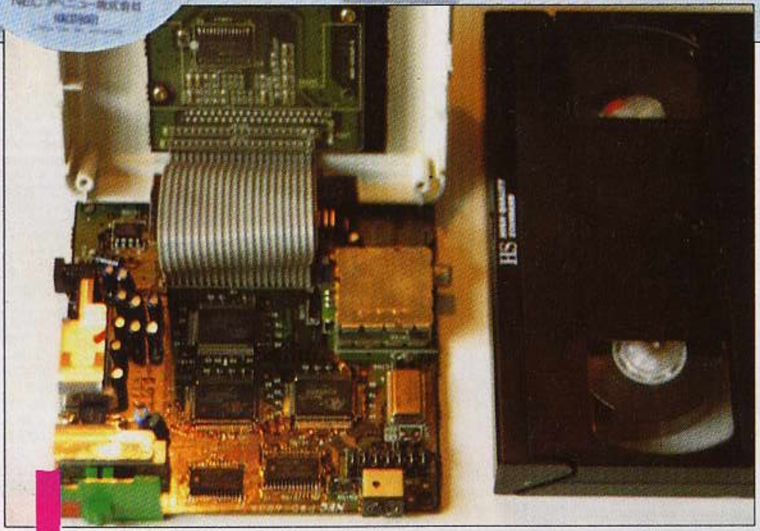
Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	15


AU DELA DE VOS REVES
LA CONSOLE
PC Engine
SIDE ARMS
VIGILANTE
DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
PRIX GENERALEMENT CONSTATE 1790 FRS TTC
FINAL LAP
TIGER HELI
DRAGON SPIRIT
DISTRIBUTEUR: SODIPENG SARL
REVENDEURS: CONTACTEZ LE 99.08.89.41
Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente
PC ENGINE EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NEC



L'environnement de la console NEC : une interface permettant de connecter jusqu'à cinq joysticks, la PC Turbo avec un autofire sur chaque bouton et option slow, les softs sur CD-Rom ! 540 Méga octects de capacité de stockage !!



La carte mère du PC Engine. A peine plus encombrante qu'une K7 vidéo... boîtier compris !

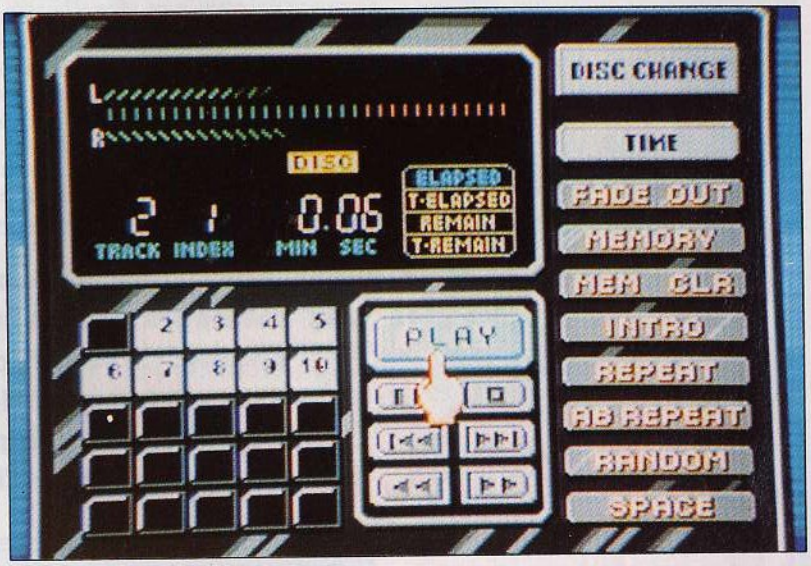
Nec The P

Il est indéniable que la console NEC PC ENGINE remporte au Japon et en Angleterre un succès incontestable (et on le comprend). Lisez la suite de cet article, et jugez par vous-même que nos compatriotes européens et nos petits Japonais ne sont pas si débiles que nous le croyons. Si toutefois, vous n'étiez pas convaincus, continuez à vous lamenter sur vos jeux d'actions ridiculement lents, ennuyeux, et franchement nuls. Eh oui! La NEC PC Engine (PC c'est certainement pour Petite Console car en effet, elle est la plus petite du marché : 13,5 x 13 x 3,5 cm. Non, non, vous avez bien lu, ce ne sont pas les mensurations de Miss Ethiopie) est la spécialiste des jeux d'arcade purs et durs comme on en voit seulement dans les salles de jeux. Dans ce domaine, il faut reconnaître que c'est une perfection... Mais avant d'aller plus loin, parlons donc un petit peu de ce qu'il y a dans cette fantastique console. Tout d'abord il faut savoir que NEC (Nippon Electronic Corporation, le plus gros fabriquant de composants électroniques du monde), laisse planer le plus grand mystère sur la fonction et la nature des processeurs que Hudson Soft a développé pour la PC Engine. Mais ce n'est pas très grave, car pour vous, en exclusivité, Joystick a fait un gros effort de recherche. Nous pouvons déjà dire que la PC Engine est architecturée autour d'un microprocesseur 65C02, qui n'est en fait qu'une version améliorée du 6502 cher à tous ceux qui ont, jadis, possédé un Oric, un Commodore 64, un Atari 800, ou encore, un Apple II. M'enfin, que les possesseurs de ces machines ne ressortent pas leurs ordinateurs fétiches des placards, car évidemment la PC Engine ne tire pas toute sa puissance de ce seul processeur. En effet, le 65C02 n'est là que pour cadencer la machine (à 7,2 Mhz), car tout le reste est effectué par 4 coprocesseurs 16 Bits. Que les possesseurs d'Amiga (y en a pas mal) et autre Atari STE (doit y en avoir un peu moins !) aillent se rasseoir car la PC Engine possède 6 voies stéréo sur 8 octaves, dont une voie FM pour les digits, le son est un des plus purs qu'il nous ait été donné d'entendre. Je peux vous assurer que ça décoiffe!! Côté graphismes, notre avis sera plus mitigé et dépend franchement du type du télé que vous avez. Si vous

Architecturée autour d'un micro-processeur 65C02 et de 4 processeurs 16 bits, la console NEC PC Engine est la plus petite du marché. C'est aussi et surtout ce qui se fait de mieux en matière de graphisme !

C Engine

n'avez qu'une télé noir et blanc, ce n'est pas la peine de penser à la PC Engine, c'est pas pour vous (pensez d'abord à acheter une télé ou un moniteur couleur, après on pourra discuter). Pour les possesseurs de la dite télé couleur l'histoire n'est pas encore tout à fait terminée, il vous en faut une dont la Peritel soit alimentée, (à ce propos, votre revendeur devra vous fournir l'AV Booster [compris dans le prix] qui permet le raccordement à cette prise). Dans ce cas, le graphisme sera d'une finesse acceptable (du style ST, c'est déja pas mal). Mais le NEC plus ultra (!) est de posséder un téléviseur acceptant le standard NTSC (norme Américaine et Japonaise). Si c'est votre cas alors là: c'est l'extase la plus complète, la jouissance absolue, l'orgasme le plus faramineux que vous aurez connu, vous pourrez même balancer votre petite amie et arrêter la nique pour passer à la NEC. Le graphisme sera exactement le même que dans les arcades: fantasmagorique (rappelons, pour les novices, que toutes les machines de salles de jeux sont en NTSC, mais là n'est pas la question). Passons maintenant au point culminant de notre exposé métaphysique: l'animation. Elle est des plus remarquables. Imaginez ce que représentent 64 sprites (ou lutins) en même temps, partout sur l'écran, de n'importe quelle taille et le tout en Overscan (c'est-à-dire sur tout l'écran, sans bordure noire autour de l'image). Nous ne parlerons pas des multi-scrollings multi-directionnels à multi-vitesses qui sont réellements multi-déments. A titre de comparaison, le scroll de Goldrunner ou de Genesis (ST ou Amiga) est mono-lamentable. En ce qui concerne les couleurs, elles sont au nombre de 512 simultanément à l'écran, et toutes différentes (incroyable,non??). L'environnement (comprenez interfaces) n'est pas en reste, bien que l'unique joystick fourni soit des plus mauvais (il comporte cependant des options originales telles que : haut, bas, droite, gauche, fire ...). En fait, il ressemble fortement au joystick Nintendo avec deux boutons Run et Select qui vous permettent en les pressant simultanément ou non d'obtenir un reset, une pause, etc. Dans sa version de base, la PC Engine n'accepte qu'un seul joystick (spécifique à la machine), bien qu'elle sache en gérer cinq à la fois. L'interface vous permettant d'accomplir ce miracle ne vous coûtera qu'environ 200 francs. Mis à part cette manette, il en existe 3 autres (toutes différentes elles aussi, incroyable non??): la PC Turbo de même forme que l'original avec en plus un autofire sur chaque bouton et option slow (permettant de ralentir l'action à l'écran), la XE-1 d'un niveau très supérieur (mêmes options que la précédente avec toutefois un authentique bâton de joie et tout un tas de diodes du plus bel effet), et enfin la XE-PRO (identique à la XE-1 mais incluant l'interface permettant de brancher 4 joysticks sur sa face droite). Mais le plus extraordinaire reste le CD-ROM. Il offre une capacité de stockage de 540 Méga octets et un véritable son digital (pour une taille identique à celle de la console). Rien ne vous empêche d'écouter vos musiques préférées à l'aide d'un menu sur l'écran icônographique, comportant toutes les commandes d'un lecteur de CD normal avec en plus des options supplémentaires, telles que Fade Out (diminuant le volume avant de passer à la musique suivante), Random (permettant de choisir aléatoirement les titres que vous désirez), Space ..., le tout couronné par un VU-mètre (toujours sur l'écran). Il est livré dans une petite valise avec un logement prévu pour la PC Engine. Bien que le prix reste très élevé en France (3200 francs) il serait dommage de s'en priver car le résultat est fantastique. Il existe à ce jour plus d'une quinzaine de titres en CD ROM (Varis II, Wonderboy III, Out Run, Altered Beast, Street Fighter, ...), malheureusement pas tous disponibles en France. Mais rassurez-vous, Joystickiens et Joystickiennes (un qui la prend, deux qui la tiennent), la plupart des jeux sont en cartouche (un qui la prend, deux qui la touchent). Celles-ci ont une capacité mémoire de 4 Méga-Bits (je vois une Joystickienne qui rigole), pour une taille identique à celle d'une carte de crédit. La logithèque s'élève à une quarantaine de titres en France et plus de 100 au Japon. Actuellement, les différentes sociétés de soft développant sur la PC Engine sortent environ une dizaine de nouveautés par mois, et là réside la supériorité de la NEC. En effet toutes les firmes japonaises spécialisées dans les jeux d'arcade (Namco, Taito, Capcom, Sega, Irem et bien d'autres) adaptent elles-mêmes leurs hits sur la console; ainsi nous avons la joie de découvrir sur nos petits écrans, des jeux identiques aux jeux de café comme Vigilante, Galaga 88, Pacland, Wonderboy, Side Arms ou même meilleurs (P-47, R*Type....) et surtout de profiter de leur phénoménale expérience dans le domaine ludique. La dernière partie de cet exposé hautement philosophique, sera sacré con (heu... je m'égare) sera consacrée aux coutumes érotiques (un qui la prend, deux qui la niquent) des Japonais (heu... je délire... dommage!), non ! non ! je blague. Nous



L'écran multicontrôle de la NEC qui permet de piloter le CD-ROM

allons donc pouvoir disserter sur les problèmes de diffusion de cette console en France, car problèmes il y a. En effet la PC-Engine n'est officiellement pas distribuée dans notre tendre et chère patrie. Cependant, officieusement certaines boutiques à Paris (en fait deux, Shoot Again et Ultima) importent la NEC PC-Engine avec de grandes difficultés, à tel point que le délai de livraison s'étendait, encore reécemment, à quelques semaines, la demande devenant de plus en plus forte. Après avoir parlé hard puis soft, parlons peu mais parlons bien. L'avantage d'une telle console par rapport aux ordinateurs ludiques (CPC, Commodore 64, ST ou Amiga) réside bien évidemment dans le plaisir de jouer, dans l'immense satisfaction de pouvoir introduire la cartouche dans la fente de la petite japonaise, éliminant tous les temps de chargement qui, il faut bien l'avouer, sont d'un ennui mortel. Il est certain que le prix en France des cartouches n'est pas très abordable, celui-ci allant de 150 à 500 francs pour les jeux les plus connus (Ninja Warrior, P-47, Vigilante, Final Lap, Space Harrier ...). Toutefois, il est tout à fait possible de commander tous ces programmes en Angleterre ou encore mieux au Japon pour une somme avoisinant les 300 francs au grand maximum, ce qui devient nettement plus avantageux, surtout quand on compare la qualité des jeux offert sur la PC Engine par rapport à ceux de l'Amiga ou du ST. Si vous n'êtes pas chaud pour attendre 3 semaines (le délai de livraison), Shoot Again (à Paris) vous permet d'échanger pour un coût modique les jeux dont vous ne voulez plus, ce qui est une excellente initiative. Bref, si vous voulez vous prendre la tête sur un bon jeu de tir, si vous casser le pouce et l'index sur le joystick ne vous dérange pas outre mesure, si la bestialité ne vous effraie pas, vous n'êtes pas un passionné de jeux d'aventure en texte, de tableurs, d'utilitaires divers ou de programmation, si vous voulez vous sentir dans la peau du sauveur de l'humanité toute entière le temps d'une partie, si vous voulez redécouvrir le plaisir de jouer, si vous voulez éblouir vos ami(e)s, alors oui, la Nec est pour vous. La simplicité de son utilisation et la grande qualité de réalisation des programmes, en font un outil totalement indispensable aux inconditionnels du jeux que vous êtes. Alors ST, Amiga ou NEC ? Le choix n'est que trop simple et tourne forcément à l'avantage de la NEC PC-Engine (un qui la prend ...). ***Destroy***

Softs en stock

Et maintenant, nous vous proposons une liste non exhaustive des dix meilleurs jeux sur cette fameuse Nec PC-Engine. La sélection n'étant pas aisée, cette liste ne fait pas figure d'un Top 50 (ou d'un Top 10) quelconque. Elle n'existe ici qu'à titre purement indicatif (qu'on se le dise!)..

TIGER HELI

Shoot them up à scrolling vertical et horizontal (pour agrandir l'écran) d'une facture remarquable. On croirait à si méprendre un jeu d'arcade tant la finesse des dessins et des sprites, la souplesse des scrollings, la maniabilité de l'hélicoptère que vous dirigez sont stupéfiantes. Plus vous avancez dans le jeu, plus vous pourrez récolter des armes venant équiper votre vaisseau aérien. Un soft profondément dément, à posséder absolument.



GUNHED



Un nom qui à première vue (et même à seconde!!) ne vous dit absolument rien. Eh bien! c'est dommage car une fois qu'on commence à jouer, c'est une véritable drogue . Gunhed reprend un peu la statégie de Tiger Heli, mais y apporte des options supplémentaires comme un scrolling dépassant de loin (en rapidité) celui de Gold Runner (sur ST ou Amiga), des dizaines de tirs plus délirants les uns que les autres, et des centaines de sprites en même temps à l'écran. Techniquement c'est parfait et je dirais même que c'est sidérant. Un soft profondement dément, à posséder absolument.



SIDE ARMS

Ah! Celui-ci vous le connaissez, et pour cause: il est déjà sorti sur ST et Amiga, mais ces deux versions péchaient un peu au niveau de l'animation et de la rapidité. Ici, rien de tout cela: le scrolling horizontal est parfait (on se répète, on se répète, ça commence à devenir lassant, vous ne trouvez pas ??), l'animation est rapide et les effets sonores sont bien rendus. La version Nec ne souffre donc pas de la comparaison avec son grand frère des arcades contrairement à ses prédécesseurs. Voilà un soft profondément dément, à posséder absolument.

NINJA WARRIOR



Pouf! Et voilà une adaptation qui vient tout droit des machines d'arcade Je suis au regret de vous dire que cette adaptation est parfaite . Pour ceux d'entre vous à qui Ninja Warrior n'évoque rien, sachez simplement que dans les salles de jeux, il a fait un véritable carton l'année dernière (il faut quand même être honnête, et dire que sur cette version, vous jouiez sur trois écrans différents, ce qui sur le PC-Engine n'est pas encore possible...). Mais parlons plutôt du jeu. Vous dirigez un ninja qui se déplace selon un scrolling horizontal, et qui est assailli par tout un tas de militaires qui ne vous veulent pas que du bien. Pour les tuer, vous disposez de vos pieds et poings ainsi que d'armes que vous récupérerez tout au long de votre progression. Le graphisme et la réalisation sont irréprochables et ressemblent à s' y méprendre au jeu d'arcade. Encore un soft profondément dément, à posséder absolument.

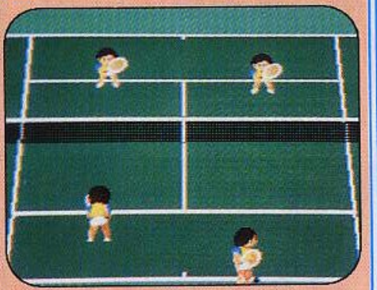
FINAL LAP

Encore une conversion d' arcade (ces Japonais ne font vraiment pas dans l'originalité, mais qui les en blâmerait!!). Maintenant vous êtes au volant d'une Formule 1. L'écran est partagé en deux dans le sens de la longueur, ce qui vous permet de conduire deux caisses différentes (quand on est deux, bien sûr !). <<Je te double, tu me redoubles, je te fais une queue de poisson, tu me la rends>> pourrait être la devise de Final Lap, tant la tension nerveuse entre les adversaires est intense. Le scrolling, le graphisme, l'animation sont exécrables (non! non! lisez pas ça, ils sont bien évidemment, ahh mince! je ne trouve plus le mot, ah si voilà, ils sont fantasmagoriques). Pour une course de voitures, c'est une course de voitures, ça arrache... Tout cela fait de Final Lap un soft profondément dément, à posséder absolument.



WORLD COURT TENNIS

Le PC-Engine ne possédant encore aucun jeu sans scrolling (on les excuse!!) ce n'est pas le tennis qui va faire exception. Eh oui, même dans un simple petit jeu de tennis, ils ont fait un superbe scrolling multi-directionnel. Outre que ce soit le Tennis le plus dément sur toutes machines confondues, World Court Tennis est vraiment fantastique. Le nombre de coups est illimité (smash , service-volée, amorti, balles liftées, slicées, coupées, aces, plongeon...), et on en trouve encore d'autres au fur et à mesure du jeu. Contraiment aux jeux précédents, celui-ci n'est pas parfait niveau graphismes (si si, ce coup-ci je vous le jure!). Mais qu'importe puisque l'intérêt est dans le maniement. De toutes les manières (c'est la ouate qu'elle préfère..), c'est un soft profondément dément, à posséder...



DRAGON SPIRIT

Ça va, en forme? Vous tenez le coup? Après avoir été dans la peau d'un conducteur de Formule 1, d'hélicoptère, d'un champion de tennis, vous voilà maintenant dans celle d'un petit dragon devant détruire tout ce qui passe aux alentours de ses flammes. Dragon Spirit est un shoot'em up à scrolling vertical, relativement original du fait des différents types de monstres qui vous agressent (ptérodactyles, dinosaures, tricératops, ça existe, ça? ouais ouais, ça existe!). Les tableaux sont magnifiques et rendent bien l'ambiance de ces temps éloignés. La musique est hallucinante et change à chaque nouveau tableau. Un soft profondément dément, à posséder absolument (original, comme fin, non?).

VIGILANTE

Vous devez maintenant délivrer Madonna (qui d'ailleurs n'a toujours pas retrouvé sa petite culotte!), qui a été capturée par une horde d'infâmes skinheads (peau tête en Français). Comme Ninja Warrior, ce jeu existait dans les arcades et reprend également le même principe, à savoir: scrolling horizontal, graphisme et animation sans anicroches, effets sonores du plus bel effet. Mais une fois n'est pas costume, nous sommes dans l' obligation de dire que Vigilante est un soft profondément dément, à posséder absolument.

VARIS II

Pourquoi deux? alors là c'est une colle, en tout cas je n'ai pas ouï dire de Varis I. M'enfin, je vous l'accorde là n'est pas la question et la question n'est pas là. En tout état de cause, Varis II est un jeu sur CD ROM (même que je te jure que c'est vrai et que si tu me crois pas, même que je te casse la gueule, car mon papa à moi il est policier et que tous les jours il arrête des bandits, parce que mon papa à moi il est fort). Mais revenons à nos moutons, et plutôt à notre Varis II. C'est donc un des rares jeux diponibles en France sur CD et c'est un tort, car il est fantastique. Au niveau sonore, c'est du jamais vu (c'est facile, me direz-vous, vu que le nombre de voies est illimité... Certes, mais il fallait quand même le faire!). Le jeu en lui-même se déroule selon un scrolling horizontal et vertical (pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué, ben simplement pour faire un superbe jeu...). Bref, à part la musixx, le jeu ressemble dans le principe à Ninja Warrior ou encore à Vigilante. Eh non! ce n'est pas un jeu dément à posséder absolument, c'est un jeu hyper-classe à dévorer immédiatement ...

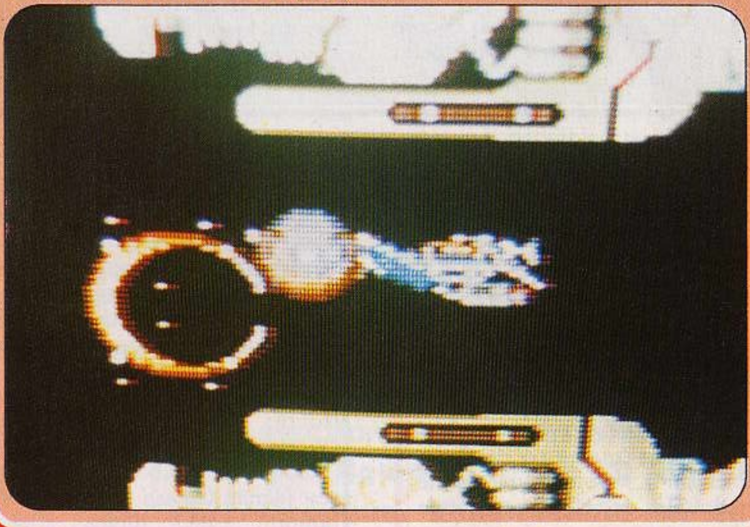


BLOODY WOLF

Tiens,voilà un jeu qui ressemble à un commando, qui à l'odeur du commando, mais tenez-vous bien qui est un commando (je vous ai eu, je suis sûr!). Les principales différences avec le commando d'Elite sur ST, Amiga et Commodore 64 résident dans le fait que les sprites sont au moins cinq fois plus gros, que vous pouvez conduire une moto, que le scrolling est multi-directionnel, que les armes changent au fur et à mesure de votre progression, que la musique et les graphismes sont fantastiques, que l'animation est d'une fluidité certaine et même d'une certaine fluidité, que les tableau sont immensément longs et que ce n'est pas vraiment un commando. De toutes façons, et rien ne me fera changer d'avis, c'est un soft profondément dément, à posséder..........

R*TYPE

Celui-ci, je crois que ce n'est même pas la peine de vous le présenter. Tout le monde en a parlé et en parle encore, du fin fond de l'Australie jusqu'au sommet du Mont Blanc. Précisons simplement que le jeu se compose de deux cartouches R*Type I (comportant les 4 premiers tableaux) et R*Type II (qui lui possède les suivants, eh oui! Tout le monde a le droit de se faire de l'argent!!). Ajoutons tout de même (et pour ne pas se faire remarquer) que le scrolling est horizontal (jusque-là rien d'anormal) et vertical ce qui permet d'avoir une meilleure vision globale du jeu notamment quand plus de 30 sprites vous arrivent dans la gueule à toute allure. En définitive, R*Type I et II est un soft profondément dément, à possé... Stoooooopppp....



Wanted



Les fanas du tir au "pistolet de lumière" comme disent joliment les francophones acharnés, au lieu du light phaser comme disent les autres, vont enfin avoir une nouvelle cartouche à se mettre sous le canon. Mais attention, cette cartouche se met dans la console et pas dans le pistolet! C'est pas logique, mais c'est comme ça! Ce que j'aime dans cette cartouche, c'est la présence d'un scénario. C'est pas Indiana Jones III, mais quand même! Vous êtes le shérif d'une petite ville du Far West, et des bandits infestent votre circonscription. Heureusement, sinon ce serait le chômage assuré! Mais, s'il vous faut faire respecter l'ordre et la tranquillité en tuant toute la racaille, il vaut mieux éviter de massacrer la population innocente; les femmes par exemple. A moins qu'elles ne ressemblent à votre future belle-mère, mais on s'égare. Chaque innocent liquidé amoindrit votre compteur de vie, alors regardez bien qui vous flinguez! Sept tableaux à parcourir à pied ou à cheval, dans la ville, le désert, un saloon, une région fort sauvage, un hôtel, une ville minière et surtout, après une journée bien remplie, l'explication finale au soleil couchant (genre "I'm poor lonesome cowboy") face à des adversaires équipés de dynamite! Si vous êtes arrivé jusque-là, et même si vous perdez, vous êtes, croyez-moi, un sacré pistolet!

Misoju

SEGA
60%

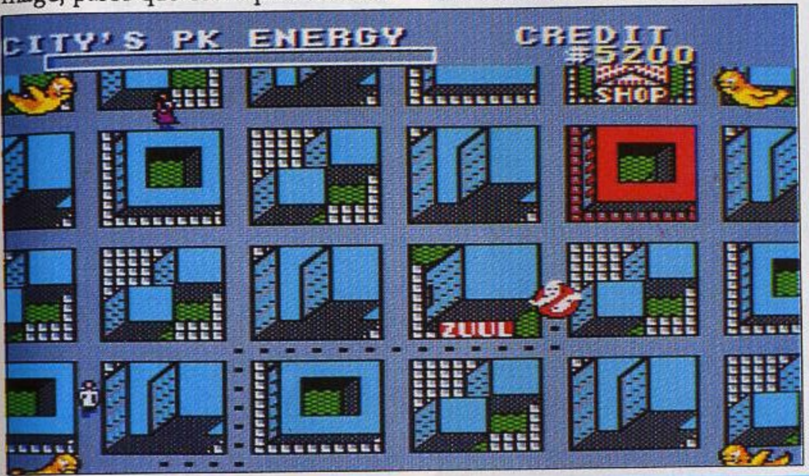
Les bons softs de tir sur SEGA sont trop rares pour faire la fine bouche en ergotant sur des petits problèmes comme un temps de réponse un peu lent lorsque l'on tire sur l'écran. Ou sur des graphismes, au moins au premier niveau, un peu faibles. Si la cartouche vendue avec le Light Phaser reste la meilleure intrinsèquement, celle-ci est tout à fait honorable et se classe, à notre avis, en seconde position. Allez, SEGA, c'est bien mais peut mieux faire.

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	15

Ghostbuster

N'allez pas croire qu'on essaie de vous refiler des vieux softs, mais ce n'est tout de même pas de notre faute si Virgin Loisirs sort cette cartouche quasiment les derniers du marché, alors que plus personne ne se souvient du film (le premier de la série car le number two sort sous peu) et que le jeu a été retiré des catalogues pour micros... C'est d'ailleurs dommage, parce que ceux qui réussiront à comprendre comment il faut combattre les fantômes, comment il faut choisir son équipement et à quoi sert toute la panoplie mise à disposition, ben ceux-là méritent d'entrer dans le Livre des Records... C'est peut-être bien, mais c'est pas la simplicité qui a guidé les concepteurs du soft! Déjà, sur micro, c'était lourd, ben sur cartouche ça s'est pas arrangé... Maintenant certains trouveront dans la génèse de l'action une poésie, une magie qui a fort bien pu m'échapper, mais nul ne peut prétendre détenir la vérité, et quand j'aime pas je ne le dis pas, je l'écris. Dur, dur, car il est plus facile d'écrire que tout est beau et gentil. Pourvu que Beetlejuice ne vienne pas me torturer...

Misoju



SEGA
58%

Pour cette énième version des chasseurs de fantômes, il y a peu à dire, ni en bien, ni en mal. Les graphismes sont bons, mais, et cela est innérant au jeu dans toutes ses versions, les passages entre les divers tableaux ne se font pas avec une impression de fluidité qui donnerait au jeu une dimension plus intéressante. Un produit à réserver aux fanas du film.

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	15

Casino Games

Voilà enfin la cartouche que tous les parents attendaient! Enfin, je veux dire celle qui va permettre à plein de jeunes de se faire payer une console en faisant croire à Papa-Maman qu'après tout, eux aussi vont pouvoir jouer, puisque l'entrée des casinos est interdites aux mineurs... Et si, comme il en est question, Joxe fait supprimer les machines à sous, alors plus d'hésitation! Casino Games est pour vous! Dans ce casino de bon aloi, pas besoin d'amener des sous: on vous propose, gratuitement, 500 Dollars pour vous éclater soit au Jackpot, où un superbe "bandit manchot" -nom donné aux machines à sous au Far West- vous tend son unique bras, soit au jeu de cartes, avec un choix entre le poker, le black-jack ou le baccara. Si vous ne connaissez aucun de ces jeux de cartes, la notice explicative permet, il faut le souligner quand ça existe, d'apprendre à y jouer. Bravo Sega (de la marine...). En prime, un excellent flipper, que même on se demande ce qu'il fiche dans un casino, mais qui permet de se détendre entre deux parties "sérieuses" qui se fait sans gagner d'argent. On peut même faire tilt en la secouant trop... Si vous avez fait fortune, -au moins 1000 Dollars, faut pas chipoter- passez à la caisse afin de vous ouvrir un compte, un vrai comme les grands ou les radins, et notez bien le numéro que vous donne le caissier; cela vous permettra de reprendre, plus tard, une partie avec vos gains. Mais n'attendez pas devant la console comme devant un distributeur de carte Bleue, vous risquez de crever de faim avant de voir sortir le moindre billet... N'empêche que si ça rapporte pas, ça coûte pas non plus, hormis l'achat de la cartouche. Mais comme divertissement, le rapport qualité-prix comme ils disent à la FNAC, est imbattable. Faites vos jeux, ou alors rien ne va plus...

Misoju



SEGA
80%

Deux qualités ressortent particulièrement dans ce produit: la première étant une parfaite lisibilité des cartes à jouer, ce qui n'est jamais évident, et la seconde une conception générale du produit parfaitement conçue: on passe facilement du poker à la machine à sous ou aux divers flippers disponibles. Cette grande facilité est un atout majeur, et la durée de vie d'un tel produit semble extrêmement longue. Et puis, toute la famille peut y jouer.

GRAPHISME	18
SON	16

Alex Kidd : High-tech World



Voici le troisième volet des aventures d'Alex Kidd, le gentil petit prince avec de grandes oreilles mais qui ne dit jamais: "Quoi de neuf, Docteur?". Le jeu se présente sous deux formes, la seconde étant un peu la récompense de ceux qui réussissent la première. Dans un manoir anglo-japonais, anglais pour l'extérieur, japonais pour l'intérieur avec ses portes en papier, Alex doit retrouver huit morceaux déchirés et épars d'une carte qui doit permettre de se rendre au salon de jeu High-Tech World. Mais attention, le jeu commence à 9h du matin et le salon ferme ses portes à 17h! Et y a pas nocturne! Si vous traînez trop en route à résoudre les diverses énigmes proposées à votre sagacité et que vous arrivez devant les portes du salon à 17h 01, la partie est terminée! Terminée aussi si vous perdez la vie en tombant à l'eau ou on affrontant le Ninja Shuriken. Car après avoir trouvé la carte complète, ce qui représente déjà un sacré boulot, notamment la visite à Mary l'institutrice qui vous pose des tas de questions-pièges, il faut traverser une forêt infestée de Ninjas bleus équipés d'étoiles à lancer! Un peu comme dans Shinobi sauf que c'est Alex qui les reçoit! En même temps, Alex doit ramasser le plus possible de pièces d'or dont la forêt recèle afin de pouvoir, une fois le village atteint, acheter, vendre et marchander le plus de choses possibles... Un très grand jeu à découvrir le plus rapidement possibile! Carrément!

Misoju

SEGA
75%

Voilà une cartouche qui utilise parfaitement les possibilités de la SEGA. Des couleurs attrayantes, des sprites assez gros et parfaitement dessinés, qui donnent envie d'aller voir plus loin ce qui se passe. Petit problème, surtout dans la première partie du jeu: beaucoup de dialogues entre Alex et ses amis qui obligent à une connaissance de l'anglais niveau bon 5ème. Mais cela est compensé par le fait que, durant les phases de dialogues, le joueur a tout son temps pour chercher dans son dictionnaire. Et franchement ça fait de mal à personne.

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	18

Wonder Boy III : The Dragon's Trap



Les plus fidèles d'entre vous se souviennent, la larme à l'oeil, que nous avions déjà parlé de ce logiciel dans feu l'Hebdo. Alors pourquoi revenir dessus ? Parce qu'il est génial, bien voilà! Comme ça, ça suffit pas? Bon j'étaye. Wonder Boy, après avoir vaincu le dragon Meka, se retrouve transformé en homme-lézard! L'horrible mammifère, avant de périr, a jeté un sort à notre ami... Alors, pas la peine de renvoyer la cartouche en disant qu'elle ne marche pas, il suffit de trouver la croix de Salamandre pour le sauver, mais là, les ennuis commencent. D'après la légende, le Dragon Vampire l'aurait cachée au cœur du Pays des Monstres... Délicate attention qui donne au jeu une dimension vraiment monstrueuse, mais avant de pénétrer le pays, il va falloir vaincre le Dragon, vous échapper en ville et accepter les diverses transformations inhérantes à l'avancée d'une partie: après l'homme-lézard, devenez un homme-souris, puis un homme-piranha etc, etc... Chacune de ces transformations donne des capacités diverses de puissance d'attaque, de défense et de charisme.

Misoju

SEGA
88%

Franchement, quand un jeu est aussi bien fait, la technique s'efface. Car lorsqu'on est vraiment pris dans une partie, tous les paramètres de sprites ou autres, deviennent inexistants. C'est ce qui arrive dans ce jeu, ou, si on veut éviter les superlatifs dithyrambiques fatiguants à la longue, il suffit de jouer, tout simplement.

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	18

Robowarrior

Edité par Jaleco

En l'an 2395, cool baby, on risque plus d'être en ce bas monde, après tout ce n'est qu'un jeu, la surpopulation et sa fille aînée la pollution, ont plongé la Terre dans la ruine et la désolation comme on dit dans les bouquins vachement bien écrits. Alors Altile, une homme de science, fait constuire une planète artificielle pour transférer le surplus humain. Simple, mais encore fallait-il y penser. 2036 ans plus tard, les Xanthos, à vos souhaits!, envahissent la planète de ferraille et, les saguoins, désactivent son système de chauffage qui donnait un chouette climat à l'ensemble. Alors les pauvres habitants se réfugièrent en attendant le super-héros capable de bouter l'Anglois hors de France... je voulais dire le Xanthos hors d'Altile. Si ça ressemble à tout plein de scénarios déjà vus ici ou là, le jeu, qui commence à cet instant, se démarque par ses qualités intrinsèques: à l'intérieur d'un robot réactivé qui joint à des qualités humaines -les vôtres- d'extraordinaires propriétés cybernétiques et un armement auprès duquel une bombe à neutrons ressemble à un hochet, il va falloir explorer une planète entière aux pièges aussi multiples que démoniaques. Mais si de nombreux dangers se cachent, il y a également, enfouis au cœur de l'ersatz de planète, des trésors et des super-pouvoirs, bien entendu indispensables à la destruction des monstres de l'espace. Sept niveaux avant l'ultime bataille, voilà de quoi passer de nombreuses heures à souffrir. Mais sauver un monde en péril, c'est pas donner à tout le monde...

Misoju





NINTENDO 85 %

Voilà un logiciel qui utilise à merveille les qualités, au demeurant excellentes, de la NINTENDO. Des couleurs attrayantes, un scrolling multidirectionnel parfaitement souple, et des dizaines -au moins- d'écrans à visiter. Visiter n'est peut-être pas exactement le mot qui convient tant il est difficile d'explorer les niveaux tout en se battant parfois sauvagement. Une très bonne trouvaille: on améliore la portée de ses tirs grâce à certains super-pouvoirs, ce qui donne vraiment l'impression d'être de plus en plus puissant. Malgré la présence de nombreux sprites à l'écran, jamais ces derniers ne clignotent, ce qui est tout à fait respectable. En conclusion, un grand jeu parfaitement réalisé. JALECO, avec ce premier jeu, tape dur, mais c'est pas grave, on a la tête solide.

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	18

Edité par Capcom

Section Z

Au 21ème siècle, les communications entre la Terre et la station spatiale d'exploration de l'espace s'affolent. Des messages dramatiques laissent craindre l'arrivée imminente de hordes d'envahisseurs pas très catholiques, ni non plus d'ailleurs forcément animées de bonnes intentions. Alors, tel un Zorro de l'univers rebaptisé Captain Commando, vous allez devoir pénétrer la terrible Section-Z, détruire les diaboliques soldats de Balangool, et sauver la Terre. Bon maintenant que tout cela est dit - et bien dit, merci - il faut savoir qu'on a affaire à un jeu d'arcade de type R-Type d'une excellente qualité, avec une grande variété d'ennemis, d'armements et de décors. Rien qui risque de révolutionner le concept du jeu de tir sur micro, mais rien non plus qui risque de nous faire fuir.

Misoju





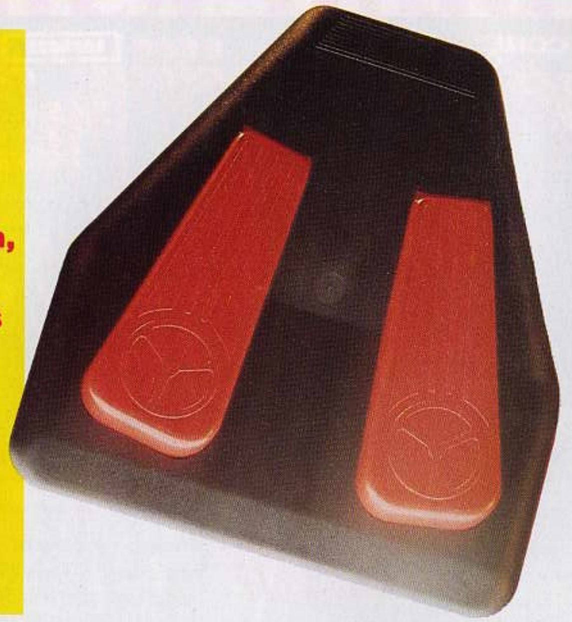
NINTENDO 75 %

Dans ce jeu de tir classique, l'intérêt vient surtout de la qualité de la réalisation, parfaitement soignée, et de la difficulté croissante de la mission. Une grande habileté manoeuvrière est demandée, et il ne s'agit pas d'un jeu pour débutants ni pour tout-petits. Mais comme R-Type n'existe pas sur NINTENDO, il n'y a rien à regretter: SECTION-Z le remplace parfaitement, même s'il diffère un peu.

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	18

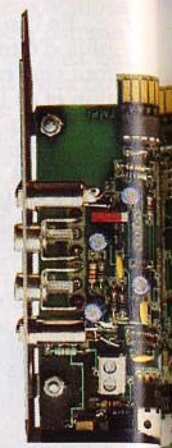
RUE BRIK

Rien ne sera plus comme avant, grâce à tous les trucs, objets, inventions, add-on, et gadgets que notre «Tarzan des entrepôts» a dégottés en soudoyant les meilleures boutiques de tout Camembertland.



TURBO PEDAL

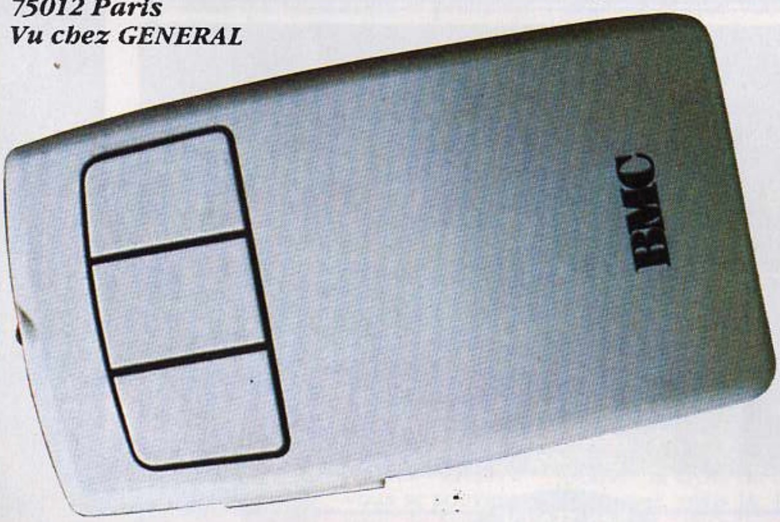
Conduisez comme un pied avec cet objet fort charmant au demeurant, qui pour le frein et l'accélérateur remplacera avantageusement le deuxième joystick, qu'on ne peut utiliser de l'autre main pour la simple raison qu'elle sert déjà à tenir le premier joystick. Compte tenu du nombre de jeux de simulation de course automobile et de pilotage d'aéronefs disponibles actuellement sur le marché, ça serait fou de s'en priver.
Vu chez GENERAL





SOURIS INFRA ROUGE

Après les grises et blanches, les souris ont pensé à se libèrer en s'associant avec le peuple des infra rouges. C'est disponible pour ATARI ST, pour AMIGA, pour PC, et pour MAC. Ca fonctionne super, et c'est extrêmement pratique pour tous ceux qui ont les bureaux encombrés. Petit inconvénient, il faut un peu de place pour poser l'interface connectée à l'ordinateur, pas beaucoup mais un peu. Il faut également déplacer tous ces trucs qui bouchent la vue de la souris. Elle aime pas. Prix variable selon grosseur, mais inférieur à 1000F.
Importé par BMC 43 rue de la Brèche-aux-loups, 75012 Paris
Vu chez GENERAL



DISQUETTES

En 5 couleurs et pour tous formats, KODAK égaie un peu vos tiroirs et vous permet d'affecter une teinte à chacun des genres de vos différents logiciels préférés. Par 1000, les prix sont plus bas et en plus, il y a un cadeau!
Distribué par INNELEC. (1) 48 91 00 44

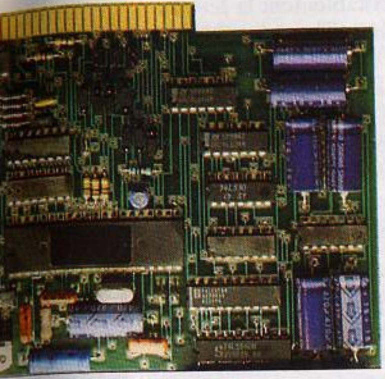


TRILOGIC's MINIAMPS 3,4,5

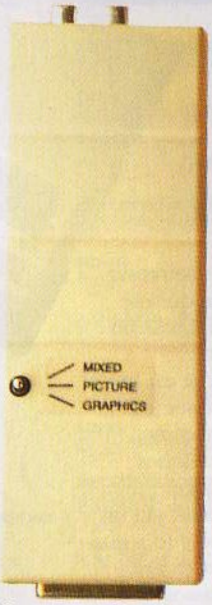
C'est pour Amiga qui comme chacun sait possède la stéréo. C'est un ampli tout petit, mais qui va jusqu'à 5 watts par canal, bonjour les feuilles, qui vous permettra d'alimenter des baffles, une paire, sans avoir à tirer un cable vers votre chaîne stéréo. Ca marche bien, c'est facile à brancher et ça coûte: 290F tout seul et 895F avec des petits baffles, 1 paire, si vous n'en avez pas.
Vu chez RUN, AMIE et INFOLOGS

A BRAQUE

ECHANTILLONNEUR VOCAL



Ce coup-ci, c'est pour les PC, XT, AT de bonne facture. C'est une carte à connecter dans votre bécane. C'est bien sûr livré avec une disquette et même un microphone pour pouvoir causer dans le poste et faire ensuite murmurer un doux discours à votre ordinateur. C'est sympa, c'est pas cher et ça plaira à votre copine.
Vu chez GENERAL
Adresses: RUN, GENERAL et AMIE, c'est à PARIS. INFOLOGS, c'est à MARSEILLE.

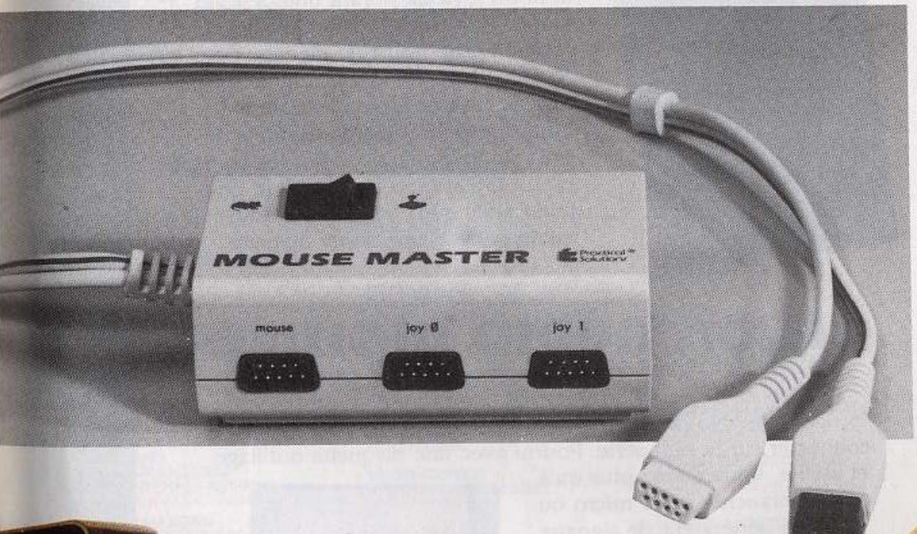


MINI GEN

Vous révez de faire de la télé? Alors, la vie est à vous! D'un côté vous avez votre Amiga, de l'autre votre caméra et entre les deux le Minigen. Et c'est parti pour les incrustations de folie et les films en image de synthèses entièrement conçus sur votre bécane chérie! Combien ça coûte?
Vu chez RUN,AMIE et INFOLOGS

MOUSE MASTER

Gagnez un reset à froid en utilisant cet engin. Vous pourrez avoir en permanence votre souris plus deux joysticks connectés, utilisables instantanément pour jouer à tous ces jeux qui nécessitent une souris pour démarrer et choisir les options, puis deux joysticks lorsque ça tourne. Pour ST et Amiga.
Vu chez RUN, AMIE et INFOLOGS





SOUFFLEUR

Pour virer la poussière de tous vos ordinateurs, claviers, écrans, utiliser un ruetaripsa, aspirateur inversé, qui fera gicler toutes les impuretés de votre appareil chéri. A signaler le cri de la bête, proche du bruit d'une voiture de police ou de la turbine de votre dentiste. C'est tout petit, mais ça fait le maximum.
Distribué par INNELEC. (1) 48 91 00 44



SCANNER

En couleurs, ou en noir et blanc, pour votre Amiga, votre PC et votre STE, (une bonne façon d'utiliser les 4096 teintes), voici voilou les nouveaux handy scanners de Cameron. Il y en a pour toutes les bourses et toutes les résolutions. De 200 à 400 points par pouce, ces scanners manuels vous permettront de mettre vos photos dans vos textes. Les prix? De 990F pour le T2 à 2999F pour pas dire 3000 pour le T10.
Vu chez GENERAL



RUE BRIK A BRAQUE



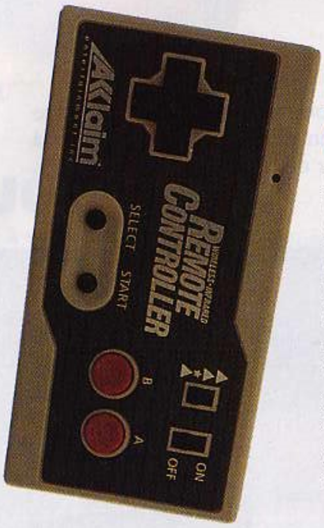


ECHANTILLONNEUR

Pour l'Amiga, c'est véritablement la fête en ce moment. Avec AMAS (The Advanced Midi Amiga Sampler) joli boîtier de couleur beige, à la nappe de fil grise et à la disquette bleue, vous allez vous éclater. Vous éclater quoi? Mais les feuilles mon cher, avec vos instruments MIDI que vous pourrez piloter grâce à cette petite boîte qui est une véritable interface MIDI. Vous pourrez numériser des voix, des instruments de musique, voire même votre radio cassette et utiliser vos échantillons un peu plus tard en fichier IFF. L'autre possibilité offerte par le boîtier est de transformer votre Amiga en clavier musical. Une disquette contenant tous les utilitaires et quelques exemples est fournie aux bienheureux acheteurs.
Vu chez GENERAL

JOYSTICK EN KIT

Dans un sac en plastique, vous trouverez toutes les pièces nécessaires. Ce qui me rappelle une anecdote curieuse. Dans un pays de l'Est, un jour, un homme commande une machine à coudre en kit, pour sa femme. L'économie réalisée est intéressante. La caisse arrive, l'homme s'attèle au montage, mais il a quelques soucis. Il appelle donc, au téléphone, l'usine fabriquante: «Allo, dites-moi, j'ai un problème! La machine, ça fait trois fois que je la monte et je la redémonte et ça fait toujours une mitraillette...
Distribué par INNELEC. (1) 48 91 00 44



LE REMOTE CONTROLLER

Rien n'est plus grave que de se casser la figure en se prenant les pieds dans le fil du joystick durant une délicate partie. Mais, maintenant c'est fini! Grâce à cette nouvelle manette pour la NINTENDO, plus de fil disgracieux : il marche, et très bien, aux rayons infrarouges jusqu'à une distance de près de cinq mètres. Finies les bagarres où un inconscient tire sur le fil pour jouer alors que c'est pas son tour ! Plus qu'un gadget, une super manette.



TRILOGIC MONITOR SHARER

Vous avez plusieurs ordinateurs, mais un seul moniteur. Quelle galère! Avec ce petit boîtier de rien du tout, vous allez en brancher deux sur la même sortie et pouvoir regarder à loisir tout ce que vous souhaitez sans avoir à débrancher, rebrancher, débrancher, rebrancher....
Vu chez RUN,AMIE et INFOLOGS

AMIGA AUDIO DIGITISER

Vous souhaitez faire entre des sons dans votre Amiga et pouvoir exploiter tous vos efforts pour sonoriser votre programme? No problem, pas de blème avec ce petit boîtier à connecter sur le port série. Fourni avec une disquette outillage et atelier, vous n'avez plus qu'à brancher votre micro ou votre générateur de signaux audio. C'est très beau et de bonne qualité pour un digitaliseur sonore de ce prix là!
Vu chez RUN, AMIE et INFOLOGS





HAND TOP COMPUTER

Voici VOTRE futur ordinateur, s'il arrive à terme, puisque pour l'instant, il est encore dans son cocon et est incapable de s'exprimer. Cette machine vous permettra d'écrire, de travailler de faire tourner des applications et cela avec une taille de feuille A4, une épaisseur ne dépassant pas les 3 cm et un poids de 1KG. Proposé avec mémoire centrale de 1Mo, disque dur, carte mémoire de 1Mo dans une fourchette de prix allant de 12 à 28000f. C'est tellement fort comme concept et comme réalisation, qu'on a du mal à y croire.

SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE

LES CONSOLES DE JEUX ET LES CARTOUCHES SEGA® SONT EN VENTE PRÈS DE CHEZ VOUS:

VOTRE POINT DE VENTE «SEGA BOUTIQUE»:

SEMAPHORE TASMAN S.A.
01630 CHALLEX

RM SOFT
ROUTE DE LA FAUCILLE
01630 ST-GENIS-POUILLY

AU TELE QUI FUME
5, AV. GAMBETTA
02000 LAON

PICARDIE TELEMATIQUE
19, ESPACE LES ORIELS
02100 SAINT-QUENTIN

TANDY SAINT-QUENTIN
1, RUE DE PARIS
02100 SAINT-QUENTIN

GAME'S 2000
67, RUE RASPAIL
02210 SAINT-QUENTIN

DEBAS ET FILS
85-100, RUE EMILE-MORLAIX
02310 CHARLY-SUR-MARNE

MELISANDE
67, GRANDE-RUE
02400 CHATEAU-THIERRY

MANOSQUE INFORMATIQUE
5, PLACE D'ENGAUCH
04100 MANOSQUE

CONTESSO NICE
41, RUE GIOFFREDO
06000 NICE

MIKALAND
CENTRE FORUM CARREFOUR
06000 NICE

PHOTO POSTE
23, RUE PARTONEAUX B.P 192
06505 MENTON CEDEX

GAME'S
67, BD DU GAL-LECLERC
06800 CAGNES/MER

TELEKTRONIC
28, RUE DU PETIT-BOIS
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES

MICROPOLIS
29, RUE PAILLOT-DE-MONTABE
10000 TROYES

GELIN APELT
48, BOULEVARD FREDERIC-MISTRAL
BP 602
11106 NARBONNE

ELS
11, RUE BARBES
11200 LEZIGNAN

TANDY MILLAU
2, RUE DE LA PEPINIERE BP 315
12103 MILLAU

EPISOFT
141, BD POISSON
13004 MARSEILLE

L'ORDINATEUR DIFFUSION
3, RUE LAFONT
13006 MARSEILLE

CBI
6, RUE MAZARINE
13100 AIX-EN-PROVENCE

DELTA LOISIRS
84, AV. CANTINI
13272 MARSEILLE

ROCCA
C/C AUCHAN BARNEOUD
13400 AUBAGNE

MIKALAND
COLLET ROUCG BAS
CHEMIN PENNES-AUX-PINS
13480 PLAN-DE-CAMPAGNE

PHOTO MAXIMIN
23, RUE DE PERIGUEUX
16004 ANGOULEME

ETS BERNARD HUMEAU
3, RUE DES BAINS
17200 ROYAN

PINEAU INFORMATIQUE
26, RUE TOUFAIRE
17300 ROCHEFORT

LOGITHEQUE
18, RUE MARCELIN-BERTHELOT
19100 BRIVES

BLANC MUSIQUE
6, RUE STEPHANOLI
20000 AJACCIO

GALERIES MODERNES
2, COURS NAPOLEON
20000 AJACCIO

TOP GAMES
5, BD GIRAUD
20200 BASTIA

VILLECHALANE INFORMATIQUE
8, AV. DU MARECHAL-SEBASTIANI
20200 BASTIA

MIN
102, RUE BERBISSEY
21000 DIJON

IOD INFORMATIQUE
2, RUE COMPAGNIE ROGER-BARBE
22300 LANNION

CBE ELECTRONIQUE
1, AVENUE PASTEUR
24100 BERGERAC

CIKA INFORMATIQUE
93, RUE NEUVE
24100 BERGERAC

VIDEO SON
SARL CHETENIAN
3, RUE FELIX-FAURE
26100 ROMANS

CHEMIN DU MICHALON
10, RUE SAINT-GAUCHER
26200 MONTELIMAR

MBS
13, BD CHANDEYSSON
26700 PIERRELATTE

BEAUMONT PHOTO
9, RUE SAINT-NICOLAS
27170 BEAUMONT-LE-ROGER

PETREL INFO
6, RUE ISAMBARD
27120 PACY-SUR-EURE

LABYRINTH
13, RUE DU QUAI
27400 LOUVIERS

CHIC CHIC VIDEO
C/C LA ROCADE
27500 PONT-AUDEMER

CHT ELECTRONIQUE
13, RUE ROTROU
28100 DREUX

CIFE DREUX
43, RUE ST-JEAN
28100 DREUX

PIXI SOFT
1, RUE DE METZ
31000 TOULOUSE

HYPER XODO
RDD CENTER BORDEAUX
33000 SAINT-ANDRE-DE-CUBZAC

PAPI ELECTRONIC
ZAC DU FENOUILLET
34170 PEROLS

JB BUREAUTIQUE
20 BIS, RUE PIERRE-SEMARD
34200 SETE

HYPER XODO
PRO CENTER MONTPELLIER
ZAC DE DEVES DE LA CONDAMINE
34430 SAINT-JEAN-DE-VEDAS

MICROPUS II
GALERIE COMMERCIALE PLEIN SUD
34470 PEROLS

SORO
22, AV. DU 22-AOUT
34900 BEZIERS

VIDEOMATIQUE
5, RUE DE CARBONNIERES
36100 BRIVES

VIDEO PASSION
RN 73 - SUPER U
39500 TAVAUX

LOGICONTACT
25, COURS GALLIENI BP 224
40105 DAX CEDEX

COLAFA
20, PLACE ARISTIDE-BRIAND
40110 MORCENX

TV CENTER
26, RUE GEORGES-CLEMENCEAU
41200 ROMORANTIN

MICRO SPOT INFORMATIQUE
56, RUE DU 11-NOVEMBRE
42100 SAINT-ETIENNE

MICRO DIFFUSION
39, BD CHARLES-DE-GAULLE
42120 LE COTEAU

VIDEO CENTER ODE
C/C AUCHAN
42390 VILLARS

VALERY
18, PLACE DU MARTROI
45300 PITHIVIERS

RUN ELECTRONIC (TANDY)
24, RUE DE LA CONVENTION
47300 VILLENEUVE-SUR-LOT

IBS
48, AVENUE DU 11-NOVEMBRE
48000 MENDE

GAME OVER
19, RUE SAINT-JULIEN
49100 ANGERS

ERIGE
158, AV. DE LA LIBERATION
50400 GRANVILLE

LA CLE DE SOL
2, RUE DE L'ETAPE
51100 REIMS

HEMARD
4-6, RUE BOUVIER-SASSOT
51120 SEZANNE

THUILLIER & CIE
8, RUE DU GENERAL-LECLERC
51330 GIVRY-EN-ARGONNE

SYL VIDEO
28, RUE NEUVE
53400 CRAON

CEDIJ RECREATION
CENTRE COMMERCIAL LES NATIONS
54500 VANDOEUVRE

PASSE PRESENT FUTUR
12, RUE ST-LAURENT
54700 PONT-A-MOUSSON

STUDIO GETTLIFFE
15, RUE DU GAL-DE-GAULLE
55500 LIGNY-EN-BARROIS

LA BOUQUINERIE
7, RUE DU PORT
56100 LORIENT

JUNGMANN GASTON
50, RUE GENERAL-HIRSCHAUER
57500 SAINT-AVOLD

MICROLOFT
23, RUE DU REMPART
58000 NEVERS

ROUVROY ET FILS
11-13, BD D'ANGLETERRE
59376 DUNKERQUE

ZOOM 2000
ZAC PETITE FORET
59410 ANZIN

MICROPUCE DOUAI
28, RUE SAINT-JACQUES
59500 DOUAI

POLIAN
20, RUE SAINT-PIERRE
60000 BEAUVAIS

DISCOVERY
26, RUE DU PONT-NEUF
61000 ALENÇON

SOGEDIS
8, RUE CHAROST
62100 CALAIS

CROCHARD ET COURCY
5, PLACE DE L'HÔTEL-DE-VILLE
62390 AUXI-LE-CHATEAU

MAISON DE LA PRESSE
2, RUE DE DOUAI
62450 VITRY-EN-ARTOIS

NEYRIAL CENTRE CALCUL
3, BD DESAIX
63000 CLERMONT-FERRAND

BASE 4
11, RUE SAMONZET
64000 PAU

MICROVISION
18, RUE JEAN-BART
64200 BIARRITZ

BASE 4
43, AVENUE J.-L.-LAPORTE
64600 ANGLET

BASE 4
57, BOULEVARD CACAUSSADE
65000 TARBES

EUROPE TELEVISION
5, PLACE DU GENERAL-LECLERC
67310 WASSELONNE

ESPACE SON IMAGE ET INFORMATIQUE
2, RUE DE LA GARE
67700 SAVERNE

CEDIJ JOUETS SIBOLD
23, RUE DE HONINGUE
68300 SAINT-LOUIS

ACTION INFORMATIQUE
1, RUE GEORGES-GENOUX
70000 VESOUL

LUXINFOR
40, RUE EDOUARD-HERRIOT
70300 LUXEUIL-LES-BAINS

PROGEST 71
18, QUAI DES MESSAGERIES
71100 CHALON-SUR-SAONE

OCTOPUCE INFORMATIQUE
4, RUE SAINT-CHRISTOPHE
71400 AUTUN

BONIN
89, GRANDE-RUE
71500 LOUHANS

C.V. INFORMATIQUE
C/C REPUBLIQUE
72000 LE MANS

A.M.I.S.
7, AV. PARISOT-DE-LA-BOISSIERE
73200 ALBERTVILLE

NAIRE
22, AV. PAUL-GIRAUD
73400 UGINE

NEURONES BOUTIQUE
11, RUE DE LA PREFECTURE
GALERIE EMERAUDE
74000 ANNECY

TEMPS X
4 BIS, RUE DE LA POSTE
74000 ANNECY

2010 ELECTRONIQUE
71, RUE DU CHERCHE-MIDI
75006 PARIS

SYNETIC
9, BD DU MONTPARNASSE
75006 PARIS

COCONUT
13, BD VOLTAIRE
75011 PARIS

JBG ELECTRONICS
163, AV. DU MAINE
75014 PARIS

C.A.O.
169, RUE LEGENDRE
75017 PARIS

RICK'S ELECTRONIC
112, BOULEVARD ROCHECHOUART
75018 PARIS

SHOOT AGAIN
145, RUE DES FLANDRES
75019 PARIS

STUDIO PASCAL
181, RUE DE LA RÉPUBLIQUE
76320 CAUDEBEC-LES-ELBEUF

VIDEO POINT
C/C DE LA HETRAIE
76330 NOTRE-DAME-DE-GRAVENCHON

BROTHER MUSIC AND THE
16, RUE DE L'INONDATION
76400 FECAMP

LOISIRS INFORMATIQUE 76
22, PLACE DU GENERAL-DE-GAULLE
76600 LE HAVRE

LANGOIN GAY
65, RUE DU COMMANDANT BERGE
77100 MEAUX

CAFOREL
19, RUE SANSOM
77140 NEMOURS

HYPER XODO
RUE DE L'INDRESTRIE
77167 SAVIGNY-LE-TEMPLE

LA CAVERNE AUX JOUETS
2, RUE SAINT-LAURENT
77400 LAGNY

GAME'S PROCEV
CENTRE COMMERCIAL VÉLIZY II
78000 VELIZY

CREATIVITE SCIENTIFIQUE
7, PLACE DU SAUCERROIS
78130 MAUREPAS

CHAMP INFORMATIQUE
63-69, AV. DU GENERAL-DE-GAULLE
78300 POISSY

TFG
153, AV. DE LA REPUBLIQUE
78500 SARTROUVILLE

CONFORT-COMMUNICATION
C/C BELFONTAINE, RUE DOSSIER
79200 PARTHENAY

WATT WATT
RUE DE LA VIEILLE-SOMME
80800 DAOURS

BAZAR ITIE
ROND-POINT VILLEGOUDOU
81100 CASTRES

CHARLEMAGNE
5, BD DE STRASBOURG
83000 TOULON

SIA LA VALETTE
PARC SAINTE-CLAIRE
ROUTE DE LA GARDE
83160 LA VALETTE

PHONOLA
CENTRE COMMERCIAL BARNEOUD
83160 LA VALETTE

PHONOLA
CENTRE COMMERCIAL GRAND VAR
83160 TOULON LA VALETTE

GM INFORMATIQUE
LES PALMIERS 3
83420 LA CROIX-VALMER

INFORMATIQUE DE DEMAIN
C/C DU PONT DES EAUX
431, RUE RENE-CASSIN
84000 AVIGNON

ETABLISSEMENT MORANGE
6, PLACE DENIS-DUSSOUBS
87000 LIMOGES

L'AUDITORIUM
10-12, RUE DU TEMPLE
89000 AUXERRE

CLV
1, PLACE DU MARCHE
91190 CHEVRY-SUR-YVETTE

LVE
1, AVENUE DES MARRONNIERS
BP 69
91560 CROSNES

PHOTOFOC
C/C DE LA FORET
91230 MONTGERON

MICHEL MARTIN
6, RUE D'AGUESSEAU
92100 BOULOGNE-BILLANCOURT

LTI
6, RUE MEDERIC
92110 CLICHY

PHOTO LEO
8-10, PLACE JEAN-JAURES
92120 MONTROUGE

LES LUTINS
123, RUE DES BOURGUIGNONS
92270 BOIS-COLOMBES

NICOMACHUS
241, AV. D'ARGENTEUIL
92270 BOIS-COLOMBES

ESPACE MICRO VIDEO
53, RUE LOUISE-MICHEL
92300 LEVALLOIS-PERRET

MASTER VIDEO 7
C/C ROSNY-SOUS-BOIS
93117 ROSNY-SOUS-BOIS

HOBBY
28, ROUTE DU MOUTIER
93300 AUBERVILLIERS

JOUETS DU XXe SIECLE
28, AVENUE DE LA RESISTANCE
93340 LE RAINCY

VIDEOTIME
171, RUE PAUL-VAILLANT-COUTURIER
94140 ALFORTVILLE

TANDY LA VARENNE
14, RUE DU BAC
94210 LA VARENNE

PHOT'CENTER
RUE GUICHARD
94230 CACHAN

TEMPS K RUNGIS
C/C BELLE-EPINE
94531 RUNGIS

VIDEOTIQUE
17, C/C FRANCONVILLE 2
95130 FRANCONVILLE

MEGA JUMP
12, RUE DE LA BASTIDE
95800 CERGY-SAINT-CHRIST

LECOMTE
31, RUE DU GAL-DE-GAULLE
95880 ENGHIEN

AUDIO PHOTO SERVICE
44, RUE FREBAULT
97110 POINTE-A-PITRE

MICRO CENTER GABON
BP 104
LIBREVILLE GABON

ET AUSSI DANS LES MAGASINS:

AUCHAN ■ BHV ■ BOULANGER ■ CARREFOUR ■ CASINO ■ CONFORAMA ■ CONTINENT
CORA ■ EUROMARCHÉ ■ FNAC ■ GALERIE LAFAYETTE ■ PRINTEMPS ■ MAJUSCULE ■ NASA ■ RALLYE

LISTE COMPLÈTE DES POINTS DE VENTE SEGA SUR MINITEL 3615 SEGA.

LIAISON INTERNATIONALE

SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE

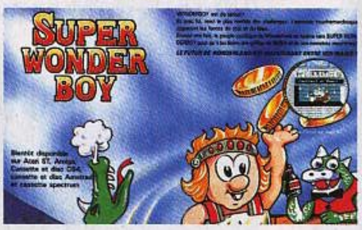
2 POUR 1

LE FABULEUX CADEAU DE NOEL DE JOYSTICK

ACHETEZ UN DE CES 4 SOFTS ET RECEVEZ GRATUITEMENT L'UN DES TROIS AUTRES









GALAXY FORCE

		PRIX	CODE
Spectrum	Cass	129f.	AC20SC
Commodore 64	Cass	129f.	AC20CC
Commodore 64	Disk	169f.	AC20CD
Amstrad CPC	Cass	129f.	AC20AC
Amstrad CPC	Disk	169f.	AC20AD
Atari ST	Disk	269f.	AC20ST
Amiga	Disk	269f.	AC20AM

SUPER WONDER BOY

		PRIX	CODE
Spectrum	Cass	129f.	AC30SC
Commodore 64	Cass	129f.	AC30CC
Commodore 64	Disk	169f.	AC30CD
Amstrad CPC	Cass	129f.	AC30AC
Amstrad CPC	Disk	169f.	AC30AD
Atari ST	Disk	269f.	AC30ST
Amiga	Disk	269f.	AC30AM

GHOSTBUSTERS II

		PRIX	CODE
Spectrum	Cass	129f.	AC01SC
Commodore 64	Cass	129f.	AC01CC
Commodore 64	Disk	169f.	AC01CD
Amstrad CPC	Cass	129f.	AC01AC
Amstrad CPC	Disk	169f.	AC01AD
Atari ST	Disk	269f.	AC01ST
Amiga	Disk	269f.	AC01AM

POWERDRIFT

		PRIX	CODE
Spectrum	Cass	129f.	AC10SC
Commodore 64	Cass	129f.	AC10CC
Commodore 64	Disk	169f.	AC10CD
Amstrad CPC	Cass	129f.	AC10AC
Amstrad CPC	Disk	169f.	AC10AD
Atari ST	Disk	269f.	AC10ST
Amiga	Disk	269f.	AC10AM

BON DE COMMANDE

A envoyer, avec votre règlement par chèque à:
JOYSTICK 2 POUR 1   177 rue Saint Honoré   75001 PARIS

OUI ! Je veux profiter du fabuleux Cadeau de Noël de JOYSTICK.
Je voudrais commander les jeux :

Titre	Ordinateur	Code	Prix
			GRATUIT
			GRATUIT

Participation aux frais de port et d'emballage +25f

TOTAL A PAYER

Nom:
Prénom:
Adresse:
CP: Ville:
Libellez votre Chèque, CCP, MANDAT LETTRE, à l'ordre de JOYSTICK

2 POUR 1

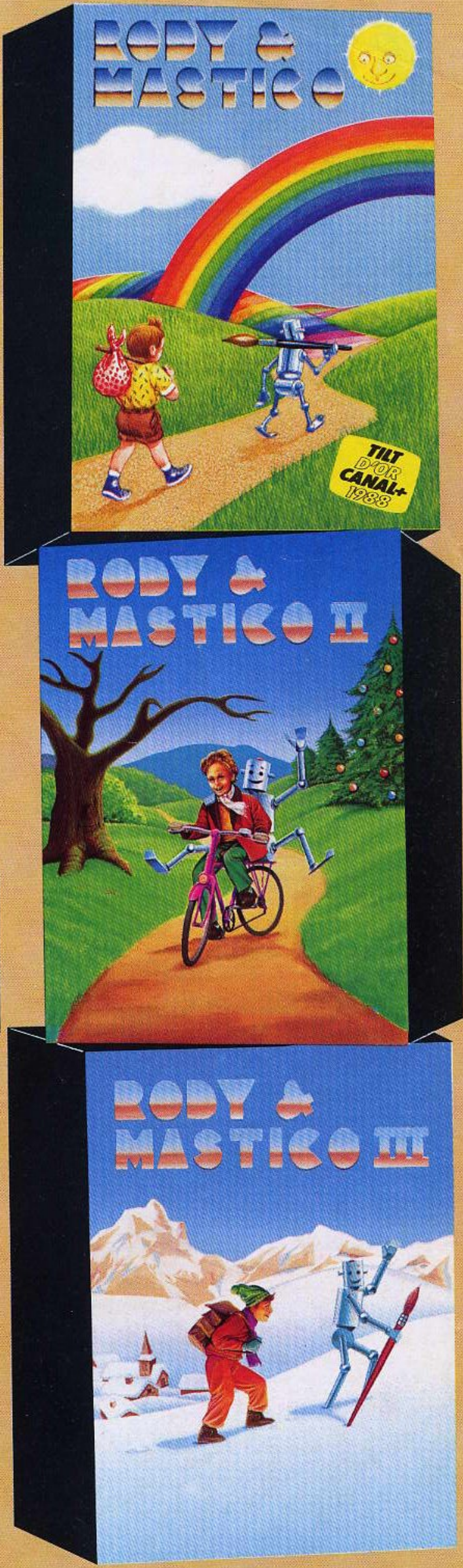
*Réservé aux lecteurs de JOYSTICK
*Expédition très rapide
*Fabuleuse économie

C'EST TRES FACILE

Vous choisissez le soft que vous voulez commander et vous choisissez, également, celui que vous voulez recevoir en cadeau, parmi les 4 proposés par ACTIVISION, sur n'importe quel format.
La seule condition, est que le prix indiqué pour le soft cadeau, ne soit pas supérieur au prix du soft acheté.
Avez-vous déjà vu une meilleure offre?
2 softs pour le prix d'UN!
4 pour le prix de 2...
EXPEDITION (par la Poste sous 48h.) TVA INCLUSE.

POUR LES ENFANTS A PARTIR DE 3 ANS

rêve aventure observation réflexion coloriage



RODY & MASTICO

TILT D'OR DU MEILLEUR LOGICIEL EDUCATIF EN 1988

est disponible sur **ST** **AMIGA** **CPC**

et bientôt sur **PC**

RODY & MASTICO II

sortira en janvier sur tous formats

RODY & MASTICO III

en mars 1990

RODY & MASTICO
PRIX PUBLIC CONSEILLÉ
(sur tous les formats)
199 F 00

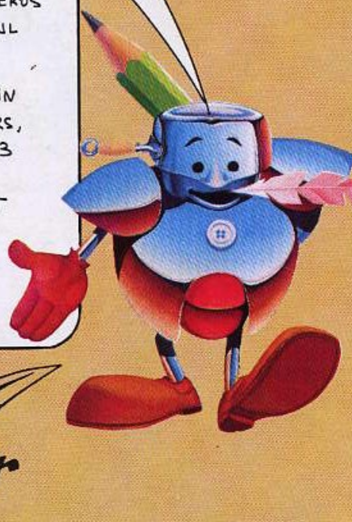
Bonjour !

JE SUIS TOY, LE COUSIN DE MASTICO.
JE VAIS BIENTÔT FAIRE UN DISK MAGAZINE
DE JEUX POUR TOUS LES ENFANTS DE TON ÂGE,
QUI PARAITRA RÉGULIEREMENT ET QUE TU
POURRAS RECEVOIR CHEZ TOI, À TON NOM.

LE PRIX D'UN ABONNEMENT POUR 6 NUMÉROS
SERA LE MÊME QUE CELUI D'UN SEUL
DES BEAUX SOFTS DE TON PAPA.

MAIS, AVANT DE COMMENCER, J'AI BESOIN
DE SAVOIR SI CELA T'INTÉRESSE. ALORS,
APPELLE MOI VITE AU (1) 46 30 33 03
(DEMANDE MA COPINE CATHERINE)
OU BIEN, ENVOIE MOI UN PETIT MOT
CHEZ LANKHOR, À CLAMART.

À BIENTÔT, J'ESPÈRE.
Toy



Lankhor

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART – Tél: (1) 46 30 33 03